CIRCUITO ABERTO: SEGREDOS REVELADOS DO PS 3

AINDA P
R$ 5,9

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

PROMOÇÃO
GANHE UM PS2!

Detonado!!!
Wario World

Lançamentos:

- Dino Crisis 3
- Charlie's Angels
- Silent Line
- Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II
- Rockman X7
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Buffy the Vampire Slayer

E muito mais!!!

DETONADO
TOMB RAIDER
The Angel of Darkness

ISSN 0104-611X

EDITORA OPTION
Nº 104
R$ 5,90

POOL editora

Digital GAMES

UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES

Preços especiais para lojistas e revendas. Consulte-nos!!!

Game Cube

Joystick

Legend of Zelda
The Wind Waker

X Box

Game Boy Advance

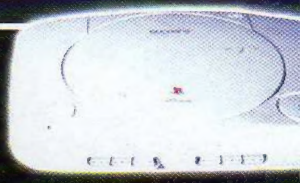
GBA Survival Kit

POKÉMON

RUBY VERSION

SAPPHIRE VERSION

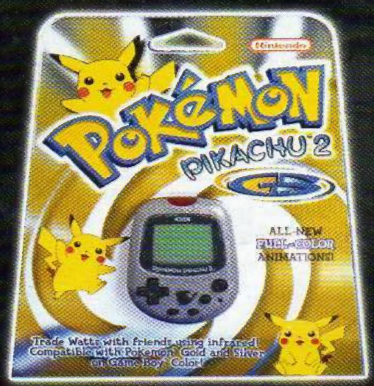
Ps One



Tapete Dança PSX

Joystick

Linha Pokémon



Entregamos via Sedex para todo o Brasil

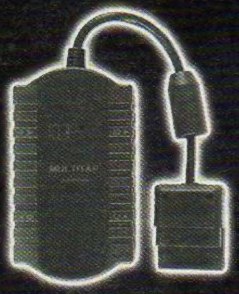
Playstation 2

Tela Portatil 5' High Color

Volante Twin Turbo Deluxe

Controle Remoto DVD

Memory Card 8Mb



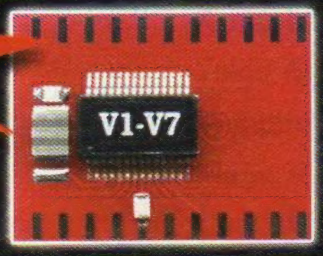
Multitap

Joystick Dual Shock 2

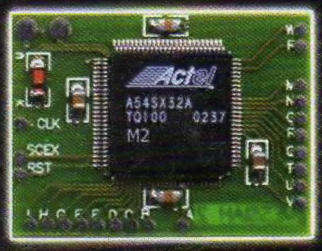
ModChips Para Playstation 2

Contamos com assistência técnica especializada para instalação de modchips com os melhores preços. Confira!

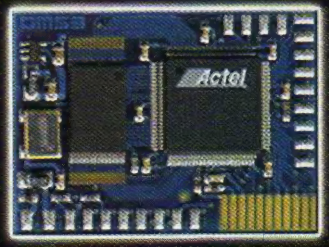
DISTRIBUIDOR OFICIAL MAGIC



Magic 3.1



Messiah 2



DMS 3

Acessórios Dreamcast

Game Shark CDX

Visite Nossa Loja

Rua Sta. Ifigenia 211 - Loja 25
Rua Sta. Ifigenia 213 - 7º andar
Centro - São Paulo - SP

Fone: (11)3338-2688

MasterCard

www.digitalgames.com.br

VISA

sumário

CIRCUITO ABERTO

Conheça os verdadeiros segredos da tecnologia usada na memória novo processador do PlayStaion 3

10

14

NEWS

Nintendo anuncia em coletiva sobre seus planos para o futuro.

PLAYSTATION 2

Xenosaga Episode II 16
Castlevania: Lament of Innocence 17
Total Club Manager 2004 19
Legend of Kay 19
Dragon Quest VII 20
Tony Hawk's Underground 20
Spider-Man 2 20
Wars & Warriors: Joan of Arc 21
Headhunter: Redemption 21
Batman: Rise of Sin Tzu 21
Macross 22
Dinosaur Hunting: The Lost World 22
Transformers Armada: Prelude to Energon 22
Silent Line: Armored Core 28
Rockman X7 29
K-1 World Grand Prix 30
Zero One Tokio Extreme 31

DETONADOS

Tomb Raider: The Andel of Darkness 48
Wario World 63

GAME BOY ADVANCE

Buffy the Vampire Slayer 34
Disney Magical Quest 2 35
Spy Kids 3-D Game Over 35
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II 36
Jet Grind Radio 37
Super Mario Advanced 4 37

GAME CUBE

Baten Kaitos 1
Spider-Man 2 2
Charlie's Angels 3

FLASHBACK

Tomb Raider 72

X BOX

Total Club Manager 2004 1
Spider-Man 2 2
Star Wars: Knights of the Old Republic .. 2
Dino Crisis 3 2

PC

Total Club Manager 2004 1
Counter-Strike: Condition Zero 1
Spider-Man 2 2

DICAS

PlayStation 2

The Hulk 38
Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray 38
Drome Racers 38
Silent Hill 3 38
Summer Heat: Beach Volleyball 38
Tomb Raider: Angel of Darkness 39
Downhill Domination 39
The Italian Job 39
Indiana Jones and the Emperor's Tomb 39

PlayStation

Final Doom 39

GameCube

Mario Golf: Toadstool Tour 40
Wario World 40
The Italian Job 40
Black and Bruised 40
Finding Nemo 40

Game Boy Advance

Advance Wars 2 42
Bruce Lee: Return of the Legend 42
Buffy The Vampire Slayer 42
Dragon Ball Z: Legacy of Goku II 42
Spyro: Season of Flame 42

PC

Cross Roads: Green Wave 42
Age of Wonders 2: Shadow Magic 42
Midnight Club 2 42
Disciples 2: Servants of the Dark 43

Xbox

Star Wars: Knights of the Old Republic 43
The Italian Job 43
Soldier of Fortune 2: Double Helix 43
Pirates of the Caribbean 43
Outlaw Volleyball 43

GAMESHARK

PlayStation 2

Tomb Raider: The Angel of Darkness 44
The Great Escape 44
Finding Nemo 44
Indy Car Series 44

GameCube

Charlie's Angels 44
Wario World 44
MegaMan Network Transmission 45
X2: Wolverine's Revenge 45

Game Boy Advance

Donkey Kong Country 45
DragonBallZ Legend of Goku 2 45
Rockman EXE 3 45

carta do chefe

Ainda bem que estou aqui de novo! Agosto, dizem que é o mês do cachorro louco, e foi muito louco mesmo, com atentados e ameaças por todos os lados. Aonde é que vamos parar!!! Estamos precisando de um pouco de paz. É tanta gente no mundo que só consegue olhar para o próprio umbigo, temos que ser mais humanos, respeitar um pouco mais as pessoas e o próprio planeta em que vivemos. Agora chega com esse papo, ou vão dizer por aí que estou amolecendo, e eu sou um sujeito durão (mas de bom coração). Mudando de assunto, vamos falar um pouco desta edição que está arrasando. Estamos soltando as três últimas palavras da nossa super **Promoção Caça-Palavras**, e elas estão em: **Arte no Envelope**, **Flashback** e na última página da revista, onde têm os **Números Atrasados** e a **Próxima Edição**. Já estou ansioso para ler as primeiras cartas, ou vocês não se lembram que a primeira palavra era "Chefe"... Mais uma coisa importante é que vocês não podem esquecer de mandar para o novo endereço, que está na seção de cartas. Para esquentar um pouco o assunto, nossa musa Lara Croft está de volta na capa, num jogão detonado, **Tomb Raider: The Angel of Darkness** (PS2), e no Flashback. Outro jogo que vai até o final é do tosco inimigo do Mario, **Wario World** (GC), que por sinal, é da hora. E mais: **Dino Crisis 3** e **Star Wars: Knights of the Old Republic** de XBox; **Silent Line: Armored Core, Rockman X7, K-1 World Grand Prix** e **Zero One Tokio Extreme** de PS2; **Charlie's Angels** de GameCube; **Buffy the Vampire Slayer, Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II, Disney Magical Quest 2, Spy Kids 3-D Game Over, Jet Grind Radio** e **Super Mario Advanced 4** de GBA, além de muitos outros jogos em **Pré-Estréia**, **Dicas**, **Gameshark**....

Já estou falando demais, não vou ficar tomando seu tempo com tanta coisa boa que você tem para ver.

Até à próxima edição.

Chefe

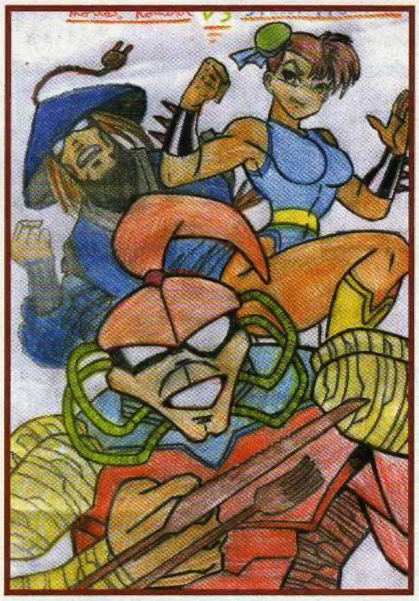
arte no envelope

PREMIADO

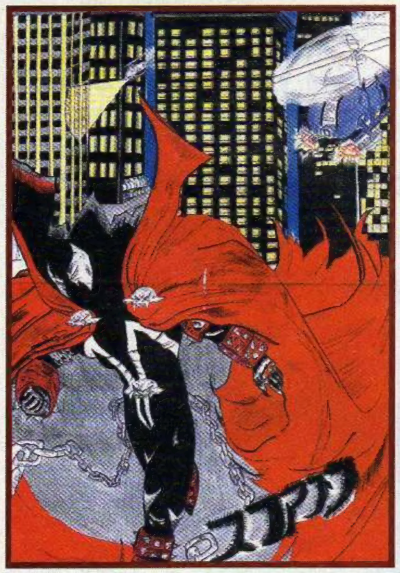
Para o próximo mês, a **SuperGamePower** estará premiando o desenho escolhido com um brinde Surpresa. E aí, não vai querer arriscar? Estamos esperando a sua arte.

O Rafael Rodrigues de Souza, da Vila Industrial, SP, Fez um preto e branco do Castlevania que deixou todos de queixo caído.

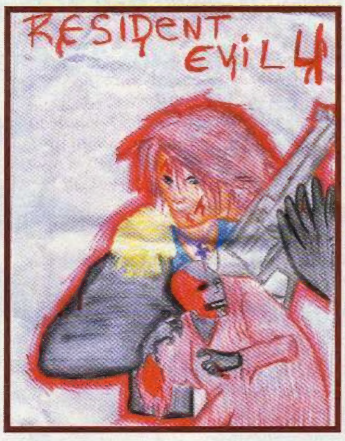
Os X-Man continuam em alta, não são esquecidos nem pela Rondilene Lemos de Jaguaruana, Ceará, e nem por ninguém.



O Leandro Araújo de Souza, de Sete Lagoas, MG, quer ver a coisa esquentar entre o pessoal de Mortal Kombat e Street Fighter.



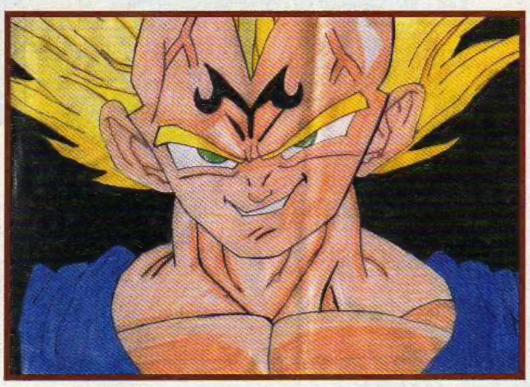
Spawn está com tudo no desenho de Willian Pereira de Oliveira, de São Paulo, Capital.



7ª Palavra Chave: Gráfico

Resident Evil continua fazendo a cabeça de muita gente, inclusive a do Luiz Gustavo da Silva de Guairaça, PR.

O Vegeta de Rodrigo Alves de Faria, de São Paulo, Capital, está com um ar um tanto quanto sinistro. Parabéns.



Mande sua Arte no Envelope para a redação da SuperGamePower
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93
Cep 04173-150 - Jd. Botucatu
São Paulo - SP

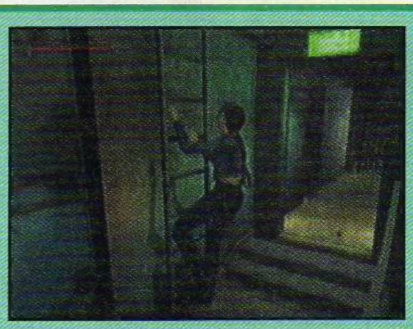
O Juan Carlos Dias, de São Paulo, Capital, foi econômico no traço, e ninguém soube direito quem é o seu inspirador.

Ranking dos 10 Melhores

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

O Jogo da Lara continua em primeiro lugar, também, voltou de maneira arrasadora. O sexto jogo da série e o primeiro nos 128 bits, melhorou em todos os aspectos, gráfico, som e jogabilidade.



2 THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

Mais uma obra de arte de Miyamoto, o jogo tem uma jogabilidade única e apesar daqueles que criticam o estilo gráfico, o game tem um visual deslumbrante que faz qualquer um mudar de opinião.

3 DINO CRISIS 3

O game voltou com muita ação e quebra-cabeças. Com cenas de vídeo de arrepiar, **Dino Crisis 3**, está com melhores gráficos que nunca. Introduziu um sistema de combos e aumentou o desafio.

4 FINAL FANTASY X-2

Sem dúvida é o jogo com os melhores gráficos no PS2, o visual é espetacular, mas para quem está acostumado a um estilo mais tradicional de Final Fantasy, X-2 inova muito e não é tão sério.

5 WARIO WORLD

O maior rival de Mario estréia no GameCube. Muita ação e diversão em 4 mundos temáticos. Wario World também pode fornecer novos jogos para Wario Ware Inc. do GameBoy Advance.

6 SILENT HILL 3

Um jogo incrível, melhor que o anterior e mais assustador. O game está mais próximo da primeira versão no qual o mundo se deformava e o personagem entrava num pesadelo sem fim.

7 ENTER THE MATRIX

O que faz de Enter The Matrix um jogo especial é o enredo que se interliga com o filme. Controlando Ghost ou Niobe, você tem influência direta em Matrix Reloaded.

8 DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU II

A turma dos super saiyajins está de volta nos GameBoy Advance. Esse RPG conta a história da saga Cell, quando Goku e cia. devem derrotar os andróides de Dr. Gero.

9 ROCKMAN X7 (PS2)

A estréa de Rockman (Mega Man) no PS2 vem cheio de novidade. Agora, além das tradicionais fases em 2D, há desafios em 3D. As ações são diversas e um novo personagem dá as caras: Axel.

10 ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION

Os monstros do cinema disputam com os Marines a supremacia nesse jogo de estratégia à la Command & Conquer. Os controles foram muito bem adaptados para os joysticks.

Ajude a fazer a SGP! O que mais podemos melhorar na revista?

Se você pudesse mudar as páginas de dicas, o que faria?

A - Colocaria mais dicas de jogos atuais;

B - Colocaria também dicas de jogos mais antigos;

C - Colocaria mais dicas de Game Shark;

D - Deixa tudo como está.

Mande sua resposta para Redação
SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 cj. 93
Jd. Botucatu - 04173-150 - São Paulo - SP
Ou para billgames@sgponline.com.br

Resultado da edição anterior:

13% - Aumentaria Texto

57% - Aumentaria Fotos com Dicas

11% - Diminuiria a Ficha Técnica

19% - Não mudaria nada

SGP? responde

Olá galera da SGP! Estou precisando de dicas de 007: Nightfire. Tem como arrumar?

Carlos Vinínius Rocha da Silva
Crato - CE

LM: *Tem jeito sim. Lá vai:*
Armadura 2X: *pause o jogo, segure L1 e, sem soltá-lo, digite* □ △ ○ □ □
Armadura 3X: *pause o jogo, segure L1 e, sem soltá-lo, digite* □ △ ○ □ □ □
Armadura 4X: *pause o jogo, segure L1 e, sem soltá-lo, digite* □ △ ○ □ □ □ □
Super munição: *pause o jogo, segure L1 e, sem soltá-lo, digite* ○ ○ ○ ○

Saudações, terráqueos. Gostaria que me solucionassem duas dúvidas: 1) há como conseguir munição infinita para **BioHazard 3** e Code Veronica? 2) Por acaso existe Game Shark versão japonesa?
P.S.: adoro a revista. P.S. do P.S.: não tenho Game Shark.

Fabiano Fujita
por e-mail

MK: *Caro alienígena, temos código para o* ***BioHazard 3 (Resident Evil 3)****: jogue o minigame do Mercenary. Conseguindo dinheiro neste modo você poderá comprar munição infinita, a saber: Assault Rifle ($ 2 mil), Gattling Gun ($ 3 mil), Rocket Launcher ($ 4 mil) e todas as armas ($ 9999). Agora o GameShark versão japonesa nós não conhecemos. É isso.*

Oi, galera. Eu comprei **Tomb Raider: The Angel of the Darkness** e gostaria de saber se já consta algum truque para o jogo. Se existir, por favor, me passem ou indiquem qual edição devo adquirir. Obrigado.

Camillo Salinas
por e-mail

LM: *Camillo. Esta edição tem tudo sobre Angel of Darkness. Veja a seção de dicas e o Detonado.*

Ola, sou fã da SGP desde a edição 11 e vocês fazem um ótimo trabalho. Tenho uma pergunata: como faço no jogo **Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories** para obter as estrelas? Há algum código que possa colocar para obtê-las? Obrigado.

Carlos da Silva
por e-mail

Carlão, aqui vai, código de estrela só com Game Shark. Use os códigos:

Código de ativação	*D0168100 000A*
	80168102 1000
Estrelas infinitas	*801D07E0 423F*
	801D07E2 000F

Olá pessoal da ***SuperGamePower***, gostaria de saber se vocês sabem algum truque do jogo **Dynasty Warriors 3**, pois jogo ele há meses e não consigo habilitar nenhum truque.
Parabéns pela revista, está cada vez melhor. Um grande abraço a todos

César M. Bergamascki
por e-mail

E aí César, lá vai códigos para o game. Digite os códigos no menu principal.
Arenas para o Free Mode: *R1, R2, L2, L1,* □ *L1, L2 R2, R1,* △.
Todos os movies: △, *L1,* △, *R1,* △, □ *L2,* □, *R2,* □.
Todos itens na abertura: *R1,* □ *R1,* △, *R1, L1,* □ *L1,* △, *L1.*
Todas as músicas: *L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2,* □ △.
Todos os personagens: *R2, R2, R2, L1,* △ *L2, L2, L2, R1,* □

E aí pessoal, tudo jóia? Estou enviando esse e-mail, para saber se vocês podem me ajudar com alguns códigos ou truques um jogo de PC chamado **BloodRayne**. O jogo é 10 porém muito difícil. Curto demais a revista de vocês acho que ela não precisa mudar nada é supercompleta. Um abraço e espero resposta.

Isaías Amor
por e-m

BB: *Caro Isaías, segue códigos para o game:*
INSANEGIBSMODEGOOD - desmembramento;
ANGRYXXXINSANEHOOKER - encher Blood L
DONTFARTONOSCAR - congelar inimigos;
TRIASSASSINDONTDIE - mofo God;
JUGGYDANCESQUAD - modo Juggy;
LAMEYANKEEDONTFEED - energia cheia;
SHOWMEMYWEAPONS - mostrar armas;
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE - time fac

E aí pessoal. Inicialmente parabenizo todos vocês pela excelente revista. Preciso de uma ajudinha: estou preso na fase The Core do Blade 2 para PS2. Alguma alma boa pode me ajudar? Preciso de qualquer coisa, dicas, chea códigos, truques, munição infinita, vida infinita qualquer ajudinha vale. Por favor, help-me.

Pab
Guarujá -

Segura aí Pablo, use os códigos no menu princip e segurando o botão L1:
Todas as missões: ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, □
Unlock All Weapons - □, ○, ↓, ←, ○, ○, △
Unlock Daywalker Difficulty - ←, ○, ↑, ↓, □, ○, X

Oi, pessoal da SGP!!! Eu queria saber como código para habilitar tudo em **"X-2: Wolverine's Revenge"** para PlayStation 2, pois estou jogando-o e não sei como fazer isso. Por favor, me ajudem.

Wallo
por e-m

BB: *Vamos ajudar, sim. Eis os truques para o gam*
Debug menu: *vá para o menu principal e digit* △ △ ○ ○ □ □ ○ ○ *L1+ R1 + L2 + R2. O me Debug estará no menu de pausa.*
Todas as roupas: *vá para o menu principal e digite* △ ○ △ □ □ □ *L1 + L2.*
Todas as fases: *vá para o menu principal e dig* △ ○ △ □ △ ○ *L1 + R1.*
Todos os arquivos Cerebro: *vá para o menu principal e digite* △ ○ △ □ □ □ *R1 + R2.*
Todos os Strikes: *vá para o menu principal e digite* △ ○ △ □ △ ○ *L1, R2.*

classificados

Vendo console Sega Saturn desbloqueado, com 1 joystick, 1 cabo RF e 1 cabo AC, com 12 CDs por R$ 180,00
Tratar com Everton
(0xx21) 2402-5971

Vendo um PlayStation 2 (novo na caixa) modelo SCPH-39001, destravado com chip PSX2M2-V7 Magic 3, roda jogos do PS1 e Ps2, de qualquer mídia CD ou DVD, e não utiliza o CD de Boot. Controle Dual Shock 2 original (novo) e 5 jogos, 3 em DVDs do PS2 e 2 CDs do PS1.
Tratar com Alex
(0xx67) 9614-2251 ou 479-1161

Vendo um GameCube novo na caixa, com Memory Card, 1 controle e 3 jogos originais. (Resident Zero, Super smash Bros Melee) com nota e garantia.
Tratar com Luiz Victor
(0xx89) 9985-2379 ou 9976-4090

Vendo um PlayStation 1 com 2 Memory Cards, 2 controles e 15 jogos por apenas R$ 280,00 ou troco por 1 nintendo 64, por um Game Boy Advance, ou por um Dreamcast com VMU.
Tratar com Roberto Juninho
(0xx19) 3896-1692

Troco um PlayStation One com 60 CDs, adaptador, 1 controle analógico e 1 controle normal, mais 1 Nintendo 64 com 2 controles, 1 turbo, mais 1 MegaDrive 3 Show do Milhão, com 2 controles e 2 fitas, mais um GameBoy Advance com 3 fitas do GBA e 1 do GameBoyColor. Troco tudo isso por 1 PlayStation 2, com 1 Memory Card, 2 controles e 3 CDs. Ou vendo tudo por R$ 890,00.
Tratar com Vinicius
(0xx11) 4514-4850 ou 9514-7654

Vendo 1 PlayStation 2 destravado, com 1 Action Replay, 10 DVD-Rom originais e 14 CD-R Game alternativos. Tudo por apenas R$ 1.000,00.
Tratar com Geraldo Valdemar Gomes
e-mail: geraldvg@ig.com.br

Vendo um Gran Turismo 3 A-Spec Americano original e com nota fiscal por R$ 90,00, ou troco por algum jogo original de minha preferência. Pago a diferença.
Tratar com Elton H. Kaneko
(0xx14) 3553-1167.

Vendo Nintendo 64 bem conservado com 2 controles e 5 fitas originais, mais cartucho de memória, por Apenas R$ 350,00.
Tratar com Anselmo B. S. Junior
e-mail: juniorlionheart@hotmail.com
(0xx91) 243-4456

Vendo PSOne semi-novo com 2 controles, sendo um Dual Shock, vários Cds e Memory Card, por R$280,00.
Tratar com Sandro
(00xx11) 9960-6692

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

AKIRA 2 AGORA

Dessa vez, não vamos falar de erros, mesmo porque, não encontrei nenhum... Vamos falar de uma coisa mais interessante, o fim do ano está chegando, natal, festas, amigos secretos e outras coisas mais, e você? Oque está esperando para começar a bolar a sua frase e levar de quebra um PlayStation 2 novinho em folha? As ultimas palavras estão sendo publicadas nesta edição. Vê se não vai marcar toca heim!

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

De OlhO no PLAYSTATION 3

Movimentação de Sony, Toshiba, Elpida, Samsung e Rambus deixa tranparecer a tecnologia a ser usada na memória principal do novo PlayStation

A memória desvendada

Fica cada vez mais claro que a tecnologia Cell, divulgada na SGP 91, será a base da construção da CPU (unidade de processamento central, o "cérebro" de um sistema computacional) e, também, da GPU (unidade de processamento de gráfico) do PlayStation de próxima geração, chamado, não oficialmente, de PlayStation 3. Agora, surgem indícios sobre a tecnologia de memória a ser usada no novo console: trata-se do XDR DRAM, codinome Yellowstone, da Rambus. Pelo cronograma dos três principais fornecedores de memória XDR, Toshiba, Elpida e Samsung, leva-se a crer que o PlayStation 3 seja produzido no primeiro semestre de 2005, para ter seu lançamento no segunda semestre, mais provavelmente no fim do ano. Vale lembrar que essa demora se deve a capacidade reduzida de produção nos momentos inicia tecnologia nova é sempre difícil produzir. A Toshiba está mais adiantada: promete entregar à SCEI (braço da Sony responsável pelos videogames) um protótipo da nova memória ainda este ano. No primeiro trimestre de 2004 vai lançar uma versão "beta" para usuários selecionados e promet produzir em larga escala no primeiro trimestre de 2005. As outras duas empresas terão o protótipo e o "beta" mais tarde, ma prometem produzir em massa em 2005.

A memória XDR é de uso bastante específico e tem ótima afinidade em equipamentos de rede, uma das características mais marcantes do processador Cell. O XDR tem mercado potencial para videogames, memória para GPU, equipamentos de rede e eletrodomésticos digitais. O PlayStation 3 deve absorver boa parte desta produção: usar 4 por console. Pelas previsões de produção das três empresas responsáveis pela produção da nova memória, o consol deve usar 4 chips cada um. Existem versõe de 2,4Gtps, de 3,2Gtps e de 4Gtps (giga transferência por segundo). A SCEI parece preferir o de 3,2 mas também estuda usar de 2,4 pela facilidade de produção.

Cada chip XDR tem capacidade para 64M Assim o novo videogame terá memória de 256 MB e taxa de transferência de 25,6GB

por segundo, supondo o uso do chip com 3,2Gtps. Como o sistema tem 4 XDR a conta fica: 64bits de largura de banda multiplicado por 3,2Gtps dá 25,6GB por segundo. Oito vezes mais que o Play 2 e duas vezes mais que os PCs de 2005/2006 equipados com DDR2-667.

Assim, pelo andar da carruagem, os desenvolvedores de jogos terão um protótipo do Play 3 no segundo semestre de 2004, com um XDR "beta" mas quase com especificações finais. A partir desse ponto as produtoras terão um ano para preparar jogos para o lançamento do console. É um prazo pequeno mas é o que dá para encaixar na agenda da Sony. Fica também a espectativa para o primeiro protótipo do processador Cell . Especula-se que esteja pronto até o final do ano ou no começo de 2004.

Diante dessas informações a Sony continua na dianteira da guerra da próxima geração de videogames. Já se têm indícios da tecnologia a ser usada para a CPU, GPU e a memória. Todos de ponta.

Por dentro do Cell

Patentes requeridas pela Sony trazem mais informações do chip candidato a CPU do PlayStation 3. É praticamente certo que a tecnologia a ser usada na CPU do sucessor do PlayStation 2 é o Cell, que tem no trabalho de rede seu ponto forte. Nenhum detalhe a mais foi divulgado pela SCEI mas pelos pedidos de patente requeridos pela empresa faz supor algumas das características do chip. Pelas informações contidas nos requerimentos de patente, na configuração ideal, a CPU teria 1.024 unidades de processamento lógico, trabalhando com dados de 32 bits, com capacidade de processamento de 1TeraFLOPS, isto é, um trilhão de operações matemáticas de ponto flutuante (de números inteiros) por segundo. Essas operações são necessárias para gerar os gráficos poligonais. Quer dizer, quanto mais um videogame é capaz de realizar operações de ponto flutuante mais "poderoso" ele é. Essa capacidade do Cell é digno de supercomputadores de uma geração atrás. O PlaySation 3 com o Cell já nasceria bem mais robusto que um PC dessa época equipado, por exemplo, com um Intel Nehalem.

Com isso o console da Sony teria CPU e GPU à base dé Cell mais um chip que faria as funções do Emotion Engine e do Graphics Synthesizer, respectivamente, a CPU e GPU do Play 2, para ter compatibilidade. A interconexão entre os circuitos será usada a tecnologia Redwood da Rambus, a mesma empresa responsável, como visto anteriormente, pela memória, a XDR DRAM. O chip Cell é composto por um núcleo chamado Processor Element (PE), uma espécie de sub-CPU. Para a Sony, a configuração ideal teria 4 PEs por CPU. Assim, ajustanto o número de PEs, o chip é altamente escalável. Isto é, dependendo da configuração, ele pode servir tanto para um PDA (como computadores de mão) ou para servidores.

Cada PE tem, internamente, unidades de processamento chamadas de Attached Processing Unit (APU). Seriam 8 delas em cada PE pelas preferências da empresa japonesa. Coordenando as APU existe uma unidade controladora Processing Unit (PU). E também há uma controladora de memória denominada Direct Memory Access Controller (DMAC). Ligando todos eles há o barramento interno Local PE Bus. As APUs, por sua vez, possuem 4 unidades de cálculo de ponto flutuante e 4 de números inteiros. Eles são unidades de processamento SIMD (Single Instruction Multiple Data - instruções simples, dados múltiplos). Também tem 128 registradores (local para armanezamento de dados) de 128 bits e 128KB de memória interna.

Ainda há muitos pontos não esclarecidos no dicumento de patente mas pelas informações parciais pode se notar uma arquitetura revolucionária. O PlayStation 3 não está para brincadeiras.

Gráficos: a volta por cima

Desde que a era dos gráficos poligonais chegou aos videogames, com o Saturn e o PlayStation, os chips gráficos ganharam mais poder de processamento para dar conta da complexidade da função. Assim, a GPU se torna tão importante quanto a CPU.

Assim, a Sony não dormiu no ponto e pretende criar um chip gráfico avassalador. Segundo os registros de patentes, o circuito gráfico do PlayStation de próxima geração têm o nome provisório de Visualizer. Prevê-se que use a arquitetura Cell, assim como a CPU. Porém, nas PEs das GPUs terá, além das APUs (4 na configuração ideal), PU e DMAC, uma unidade gráfica, que compreende um motor de pixels, cache de imagem e um Cathode Ray Tube Controller (CRTC).

Pela estrutura da Visualizer as APU deverão cuidar do processamento geométrico e de sombreamento. A empresa segue a tendência do mercado em ter um chip altamente programável no processamento geométrico e de renderização. Com um clock de 2GHz ou mais será bem superior aos aceleradores de PC, que pretendem chegar aos 1GHz em 2005.

A Sony aprendeu a lição e pretende enriquecer as funções da Visualizer. O PlayStation 2 errou ao ter recursos pobres em nível de hardware apesar de ter olhado para a frente ao fazer um processamento geométrico programável.

Em se tratando de tecnologia de gráficos 3D, o PlayStation 3 e o PC ficarão um pouco mais parecidos. As aceleradoras de PC também pretendem acabar com processadores específicos e ter mecanismos de uso mais geral como as APUs do Visualizer.

Assim, a Sony oferecerá aos softhouses um console com muitos recursos e liberdade de programação, no qual a criatividade terá mais espaço. É tudo que os usuários queriam.

XBox II: Xenon, para os íntimos

Por enquanto, não há notícias oficiais sobre o sucessor do XBox. Mas, entre a Microsoft e seus parceiros, o novo console está sendo tratado pelo codinome Xenon (lê-se zínom). Em química, Xenon (xenônio) é um gás nobre e seu nome é derivado do grego Xenos, que signigica "estranho". No final, cogita-se que o aparelho seja lançado como XBox II. Analistas prevêem que o console surja entre fins de 2004 e começo de 2006, o que seria antes do PlayStation 3.

As tecnologias envolvidas também são um mistério mas tudo leva a crer que a Microsoft cansou-se da inflexibilidade da empresa nVidia, que fornece os gráficos do atual XBox. A nVidia não estaria disposta a negociar a redução de sua placa gráfica o que aumenta o prejuízo da Microsoft a cada console vendido. Por isso a gigante dos softwares está trabalhando com a ATi, que fornece também para o GameCube e para seu sucessor. Porém, não há uma posição oficial entre as duas empresas. O processador central do Xenon pode ser um Pentium 4 ou um equivalente da AMD. Também há a hipótese o console ter tecnologia própria e livrar-se dependência de terceiros. Sony e Microsoft devem brigar por um espaço nobre: ambos pretendem tornar seus videogames em um central multimídia incluindo, por exemplo, funções online e terminal de gravação/reprodução de conteúdo visual e sonoro. Briga de gente grande.

GameCube 2 não quer sa atrás dos outros

A Nintendo parece a mais atrasada na guerra dos consoles. Nada de informações oficiais mas há rumores que indicam o termo GameCube 2 ou N5 como codinor adotados pela Big N e seus parceiros.

Em algumas entrevistas, o pessoal da empre diz que desta vez não quer ser o último console a ser lançado. Pretendem estrear, pelo menos, junto com os concorrentes, se possível, no primeiro semestre de 2005. A faixa de preço estipulada para o console da geração seguinte, segundo analistas, deverá ser de 300 dólares. Como de costume, o novo GameCube deverá centrar suas forças em ser estritamente videogame. Funções online e outros apetrechos devem ficar em segundo plano. Houve rumores que a Nintendo estaria tentando uma parceria tecnológica com a NEC, que tem experiência em videogames. Fez o PC Engine, que fez um relativo sucesso no Jap Mas, por enquanto, os fornecedores natura do próximo GameCube seriam a IBM e a ATi, que cuidariam da CPU e do chip gráfico, respectivamente.

GAME O QUÊ?

Em cartaz em São Paulo, explora a história e a cultura do videogame

A mostra, pioneira no País, revela o universo dos jogos eletrônicos, até 21 de setembro, na sede do instituto Itaú Cultural e no site www.itaucultural.org.br.

Por Marcelo Tavares

A cultura digital que surgiu nos Estados Unidos no início dos anos 60 e virou mania mundial é o tema da exposição **Game o quê?** que acontece em São Paulo na Sede do Itaú Cultural na Avenida Paulista. Os visitantes têm a oportunidade de conhecer a fundo a história dos videogames, criação, expoentes significativos da cultura e da linguagem digital. Também podem jogar nos videogames que marcaram época e interagir em ambientes virtuais de ponta, como o **Paulista 1919**. A programação do período também prevê a realização de palestras e workshops.

Realidade ou ficção, a tecnologia criada para o desenvolvimento dos games garante a esta mídia inúmeras possibilidades que, na exposição, são dissecadas em 12 jogos. Animações, vídeos e gráficos situam cada game no contexto de seu progresso técnico, já que a evolução das imagens, sons e "jogabilidade" está ligada ao desenvolvimento tecnológico. Em frente de cada telão, há estações com controles e fones de ouvido para os visitantes utilizarem.

Bit - o mascote da exposição

O Itaulab criou um mascote para a exposição, o Bit, que é usado como fio condutor da evolução dos games. Várias versões da personagem, passeiam sobre cenários de outros jogos.

A exposição ocupa dois pisos. No primeiro, há sete exemplos de jogos **(Space Wars, Pong, Space Invaders, Pitfall, Sonic, Myst, e Comanche)** projetados em telões. Ao lado dos jogos, vitrines mostram a evolução da tecnologia e da linguagem dos games, comparando padrões gráficos, de áudio e o comportamento dos personagens.

O segundo andar explora os jogos mais avançados, feitos em 3D **(Tomb Raider, 2002 FIFA World Cup, The Sims, Black and White, Enter the Matrix)**.

A tecnologia dos games em diferentes contextos

A exposição exibe ainda duas obras desenvolvidas pelo Itaulab, que mostram alternativas para o uso da tecnologia dos games, em áreas como a educação e a memória: **Imateriais** e **Paulista 1919.**

Serviço:
Game o quê?
Visitação: Até 21 de setembro, de terça a sexta, das 10 às 21h, sábados, domingos e feriados, das 10 às 19h - Entrada franca
Itaú Cultural - Av. Paulista, 149 - Estação Brigadeiro do metrô - Fones 11.3268-1776/1777
www.itaucultural.org.br

Marcelo Tavares é Administrador e responsável pela Mac Brasil, empresa especializada em Games responsável pela organização do Encontro de Gamemaníacos do RJ e produtora do Programa de Tv Gamenews, exibido na Net - Canal 36 toda quinta às 19h com reapresentação toda sexta às 14h. marcelo@macbrasil.com.br

Apoio

BIT company Educação & Tecnologia www.bitniteroi.com.br

ARENA JOGOS www.arenajogos.com.br

ICG Instituto Cultural Germânico www.icgermanico.com.br

New Games (21) 2621-4650

Casa de Brinquedos (21) 3026-3343

NINTENDO FALA DO FUTURO

Numa coletiva sobre o direcionamento empresarial da Nintendo, o presidente Satoru Iwata faz algumas análises sobre o mercado de videogames. Ele entende que o mercado está começando a diminuir e que é necessário, cada vez mais, ter jogos voltados para o público em geral e não só para jogadores habituais. E esse deverá ser a missão da Nintendo: games de fácil assimilação sem perder profundidade. Também comentou das vendas do GBA que deve atingir a impressionante marca dos 50 milhões de unidades vendidos até março de 2004. Pokémon vai bem, obrigado. A versão Ruby/Saphire vendeu 10 milhões de unidades. Shigeru Miyamoto apresentou os jogos que o GameCube deverá ganhar: títulos de peso como Made in Wario, Mario Kart GC, Pokémon Colosseum e... The Legend of Zelda: The Four Swords! Em parceria com a Namco, a Nintedo trabalha em um Donkey Kong e Pac Man. Satoru Iwata disse também sobre um produto inovador. Seria o sucessor do GameCube? O presidente não quis comentar mas seria algo de fácil assimilação. Comentou sobre o PSP, o portátil da Sony. Disse que é um hardware multimídia e possui um direcionamento diverso ao do Gameboy Advance e que, por isso, não deverão competir diretamente. Quando perguntado se a Nintendo poderia usar discos óticos num futuro, o presidente declarou que há problemas com as dimensões ótimas que um portátil deve ter, seu custo e durabilidade. Ao contrário de suas rivais, a Nintendo não tem interesse em fornecer serviços online de jogos com cobrança de mensalidade. Não é o modelo de negócios da Nintendo. Sabe das possibilidade que o online pode proporcionar e desenvolve pesquisas mas ainda acha que não é a hora, segundo a Nintendo.

RECORDE NA TOKYO GAME SHOW

A Tokyo Game Show que se realizará entre 26 e 28 de Setembro contará com 109 expositores, um recorde. Neste ano a feira contará com duas novas áreas: a PC Online Stadium, que contará com jogos online de computador e o Table Game Stadium, que terá novidade sobre cards. O PS2 lidera os títulos que serão apresentados: 83 no total, seguido de 34 de PC e 19 de GBA e de GameCube, cada um.

SONY DIVULGA ESPECIFICAÇÃO DE PS

O superportátil da Sony o PS (PlayStation Portable) deverá bem mais poderoso que o PSOne. Em certos pontos ch a ser melhor que o PS2 já qu possui hardware para process superfícies curvas. Possui dez vezes mais capacidade gráfica que o PSOne e, dependendo da funçã quase 50% do PS2. Ainda em relação ao PSOne, tem 4 vezes mais memória principal e o dobro de memória de vídeo. O PSP foi concebido para ser um PDA multiuso e não um simples videogame portátil. O PSP deverá dar as caras na E3 de 2004.

Segue a especificação do PSP:

CPU

Arquetetura: MIPS32 R4000

Bus: 128 bits **Clock:** 1MHz a 333MHz

Memória principal: 8MB (eDRAM)

Possui cache de instrução e de dados além de unidades de processamento de pontos flutuantes.

GPU

Bus: 256 bits **Clock:** 1 MHz a 166 MHz

Memória de vídeo: 2MB (eDRAM)

Transferência: 5,3GB por seg.

Possui engines de superfície e de renderização.

EMPRESA ATRÁS DE HERANÇA DA 3D

A finada empresa 3DO está leiloando, entre outros itens, seus títulos desenvolvimento como Street Race Syndicate e Four Horsemen of th Apocalypse. Estão na disputa a Microsoft, a Eidos, a Ubi Soft, a JoWood Productions, a Namco, a Turbine Software e a Crave Entertainment.

QUER TRABALHAR COM OKAMOTO?

O ex-produtor da Capcom Yoshiki Okam criador de lendárias séries como Street Fighter abriu um site para convocar taler para trabalhar com ele e criar uma nova empresa. O endereço é http://okatuku.c O site é só em japonês.

CAPCOM CONFIRMA NOVO MEGA MA

As boas vendas da série Battle Network fez com que a Capcom aventurasse numa quarta versão. O sistema de cartas continuará. O j japonês, que se chama Rockman EXE 4, será lançado em dezembro.

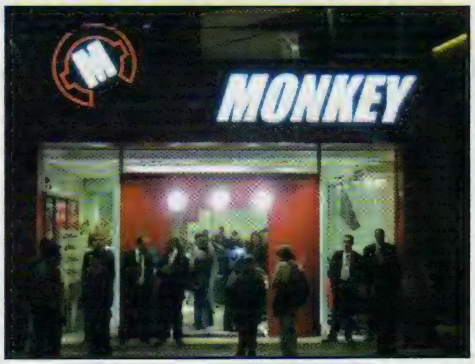
ANIMECON 2003

O AnimeCon 2003 foi bastante especial, algumas novidades foram marcantes e muito aplaudidas, o primeiro torneio oficial da Nintendo foi um sucesso, as aulas de teatro e representação agradaram especialmente aos cosplayers, tivemos dança do leque, kabuki, origami e bonsai representando a milenar e tradicional cultura japonesa, bem como pump, games, um super show de yoyo e as apresentações das bandas Keys of the Light e XD Anime Songs que evidenciam maravilhosamente o contexto atual do mundo do anime e mangá no Brasil. AnimeCon 2003 foi non-stop, uma danceteria fenomenal montada pela Cris Som marcou presença nos quatro dias do evento e o pessoal do palco, no poli, manteve cada minutinho 100% agitado com quizz, gincana, karaokê e muita animação. Uma grande praça de alimentação e estande de editoras, inclusive o da ***SuperGamePower***, várias salas de exibição com animes e lives action, um andar de cursos de desenho, modelismo e interpretação e muita variedade em RPGs. Hoje o AnimeCon agradece a todas as pessoas que participaram e fizerem da edição 2003 desse evento um grande sucesso; todo o staff, equipes de RPG, nossos mestres de artes marciais e suas inesquecíveis apresentações, as exposições e combates medievais do Universo Fantástico, todas as empresas e editoras que nos apoiaram, as bandas, desenhistas, dubladores, fanzineiros, cosplayers e principalmente ao nosso publico, para quem tudo isso foi feito. Nosso muito obrigado, a todos vocês, por mais esse belíssimo evento e até 2004.

LARA CROFT EM NOVAS MÃOS

A Eidos Interactive resolveu trocar de produtora. Agora a Crystal Dynamics vai tocar os jogos da série Tomb Raider. A série é criação da Core Design mas a Eidos é proprietária dos direitos intelectuais. Parece que a empresa cansou da ineficiência da Core Designs que atrasou várias vezes o lançamento de **Tomb Raider: Angel of Darkness** e ainda assim com alguns erros de programação. Também é responsabilizada pela Paramount Pictures pelo fracasso de bilheteria do mais recente filme da franquia.

MONKEY ABRE MEGA LOJA EM SÃO PAULO



Entre os anos de 1999 e 2000 o mercado de Lan Houses atravessava um período de intensa atividade e diversas lojas concorrentes foram abertas e fechadas. Mantendo o seu perfil de pioneira, a Monkey tornou-se uma referência de mercado, consolidando sua marca ao estabelecer um padrão bem definido para o seu modelo de negócio: ambiente moderno e "clean", computadores de última geração e atendimento qualificado aos seus clientes. Dando continuidade aos planos de expansão da rede, a **Monkey Franquias**, empresa pioneira no mercado de Lan Houses no país, abriu uma mega unidade na Rua: Dr. César, 952 - Santana, em São Paulo, no dia 15 de agosto de 2003. Com quatro pavimentos, além de oferecer os serviços convencionais disponíveis nas outras unidades da rede, a Mega Monkey contará com aproximadamente 200 computadores, entre eles, oito estações com telões, que propiciarão aos competidores visualizarem os games em grande dimensão. Com espaço exclusivo e infra-estrutura necessária para realização de grandes eventos e campeonatos, palestras, workshops, cursos de desenvolvimento de games e treinamento de funcionários de outras empresas, essa mega unidade pretende criar um novo conceito de Lan House.

www.monkey.com.br

SEGA REGISTRA FORTES GANHOS

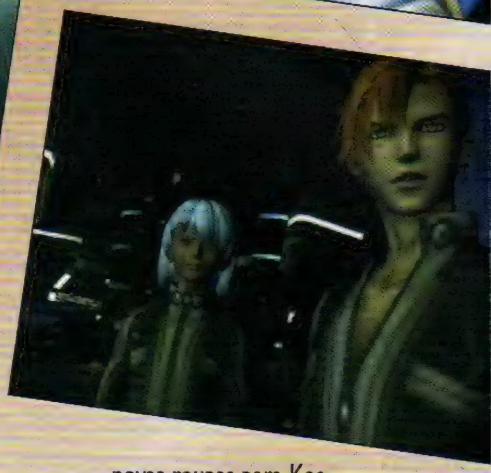
A Sega divulgou seu balanço do período de abril a junho de 2003. O total de vendas foi de 358 milhões de dólares com lucro líquido de 16 milhões de dólares. O setor de arcade e de videogames doméstico puxaram os ganhos. O setor de arcades se beneficiou pelas renovações de máquinas que as grandes casas de diversão estão procedendo. Durante o período analisado, a empresa lançou 8 títulos (venda de 1,45 milhões de unidades) sendo que 5 foram no Japão (1,02 milhão), 2 nos EUA (410 mil) e 1 na Europa (20 mil).

Xenosaga Episode II

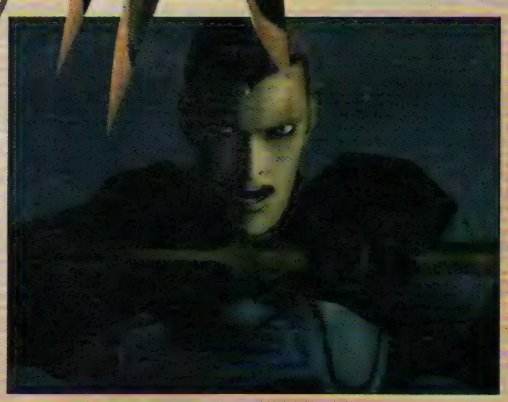
NAMCO / MONOLITH SOFT

RPG

Sem data definida

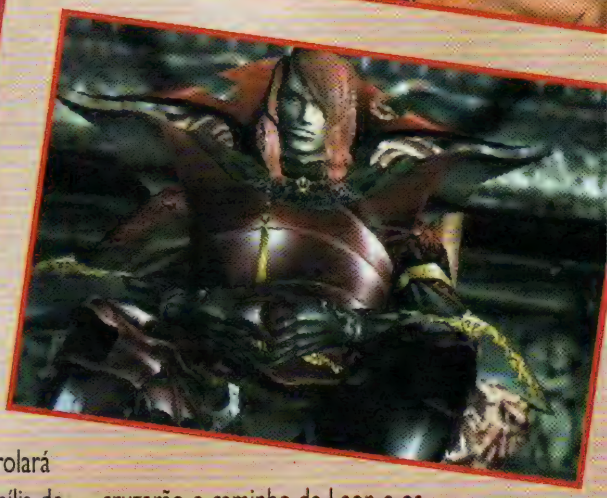


Um dos melhores RPGs de PlayStation 2 finalmente ganhará continuação. O pessoal da Monolith deu um trato no visual dos personagens para que ficassem mais reais, apesar do estilo animê dos mesmos. Continuam na trama Shion Uzuki, Momo, Kos-Mos e Chaos, alguns com roupas novas. Além deles, o irmão mais velho de Shion, Jin, aparece como personagem controlável. As cenas de batalha de Jin foram capturadas de atores de verdade. Também haverá episódios em que Jr. será o protagonista. Em relação ao sistema de jogo, haverá uma evolução natural. Tudo em Xenosaga será meio intuitivo. E os produtores também prometeram melhorar o andamento das batalhas com mais rapidez na entrada das cenas de combate. Como na versão passada o disco rígido também poderá ser usado. A Monolith também vai lançar o Episode I em versão Reloaded que conta com novas roupas para Kos-Mos e Momo, um modo Theater p assistir as CGs quantas vezes quise mais DVD bônus com cenas de comerciais e de **Xenosaga Episo 2**. Como reza a tradição, o episódi também tem subtítulo em alemão: "Jenseits von Gut und Böse", que significa "Além do Bem e o Mal". Já que as promessas são tantas, vamo esperar e conferir os resultados!



Castlevania: Lament of Innocence

EUROCOM
Ação
28 de Agosto de 2003

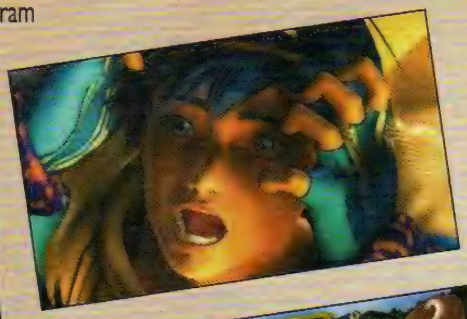


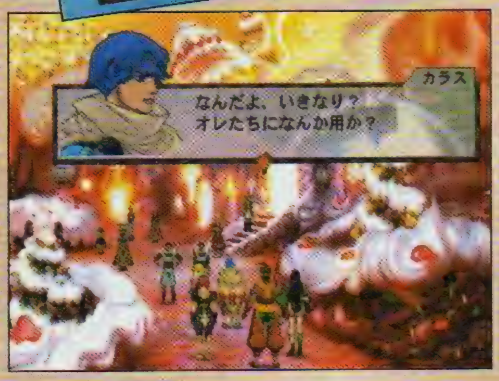
Esta é mais uma tentativa da Konami de emplacar um Castlevania em 3D. Nessa categoria a empresa amarga um resultado apenas regular (versão do Nintendo 64) e um cancelamento (Dreamcast). Agora, embalados pelo sucesso das três versões de Gameboy Advanced (**Circle of the Moon**, **Harmony of Dissonance** e **Aria of Sorrow**) e uma de PlayStation (**Symphony of the Night**), os produtores da Konami prometem retomar os elementos que fizeram da série uma lenda. O jogador controlará o guerreiro Leon Belmont da tradicional família de caça-vampiros. Sua arma: o velho e bom chicote. A história conta as origens de Drácula e da família Belmont. Ambientado num cenário 3D variado, Leon terá muitos movimentos de ação e batalhas. Fará uso de um sistema de combate avançado, com muitos golpes e combos. Inimigos sombrios cruzarão o caminho de Leon e os chefes prometem ser enormes. A trilha sonora contará com orquestra inteira dando a grandiosidade que Castlevania merece. Esperamos também que essa versão esquente o nosso sangue, conforme o prometido!

Baten Kaitos

NAMCO / MONOLITH SOFT
RPG
Dezembro de 2002

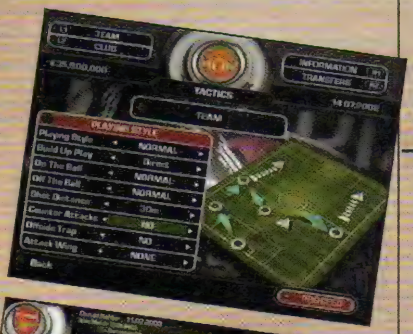
Depois do sucesso da séria **Xenosaga**, a dupla Namco-Monolith Soft vai soltar um RPG exclusivo para GameCube. Trata-se de **Baten Kaitos**, um RPG antenado na febre dos jogos de carta como **Yu-Gi-Oh**. Os cenários de **Baten Kaitos** são cinco continentes flutuantes com um clima bem fantasioso. O elemento principal do game, as cartas, chamadas de magnus, influência nas batalhas, nas habilidades, nos itens e equipamentos. Apesar do sistema, as batalhas serão em tempo real. Nos combates, o jogador deverá selecionar seus magnus enquanto o pau come solto. Dependendo da combinação escolhida pode-se conseguir combos e golpes especiais. Serão mais de mil cartas no jogo. Os desenvolvedores tomaram cuidado nos gráficos para que não ficassem muito artificias. Os efeitos visuais deverão ser um show a parte: quase um terço da equipe foi destinada para o setor. A abertura conta com diretor de animação americano e foi feito pelo pessoal que produziu a introdução de Onimusha. O jogador é um espírito que controla Karasu, um jovem com apenas uma asa. No game, todos os habitantes já possuíram asas mas elas foram perdidas com o tempo. Em tempo: no mundo real, Baten Kaitos é o nome de uma estrela da constelação de Cetus. O termo, de origem árabe, significa "umbigo da baleia". **SGP** é cultura!



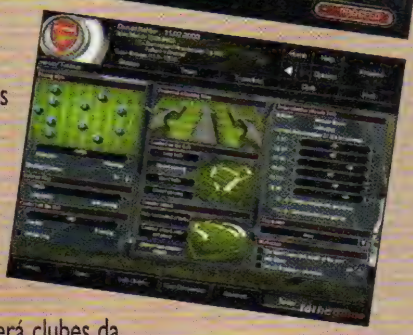


Total Club Manager 2004

EA SPORTS
Simulador
Novembro de 2003

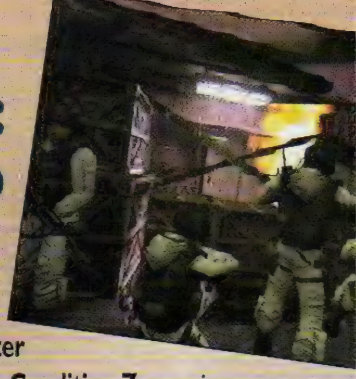


Hora de exercitar sua veia de cartola. **Total Club Manager** estréia nos console e põe nas mãos do jogador um clube de futebol. Como administrador, você deverá controlar receitas e despesas negociando jogadores, lidando com contratos de TV, etc. A versão do PC é a mais completa: terá clubes da liga inglesa, francesa, alemã e espanhola totalizando mais de 30 mil jogadores reais. Nos consoles, você poderá criar um clube novo para disputar contra um amigo. Também poderá criar um torneio simples. Agora sim você pode sonhar com seu clube do coração tendo mais estrelas que o Real Madrid.

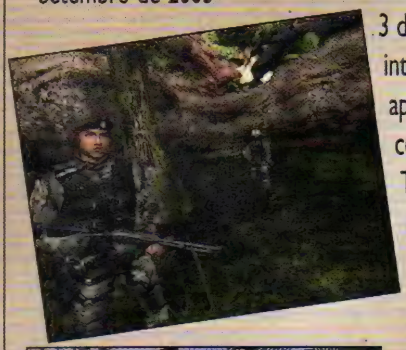


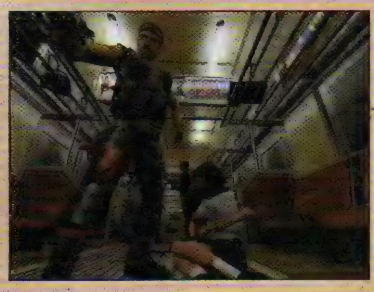
Counter-Strike: Condition Zero

RITUAL / VIVENDI
Tiro em primeira pessoa
Setembro de 2003



Counter Strike: Condition Zero veio com o modo de um jogador bem fortalecido. Serão 6 episódios guiados por enredos em 3 diferentes modos para um jogador. A inteligência dos aliados e inimgos estão apurados. O game conta com 75 cenários num total de 225 objetivos. Tudo isso poderá ser usado no modo multiplayer, no qual Condition Zero realmente pega fogo. Um modo só para assistir também estará disponível.

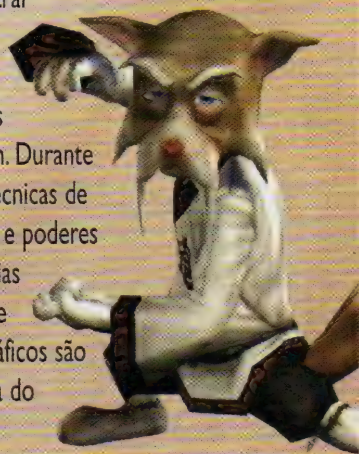




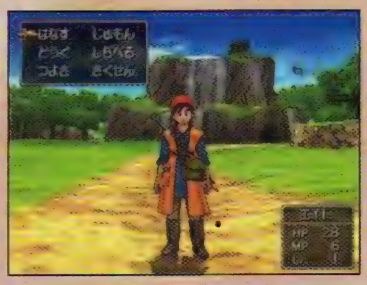
Legend of Kay

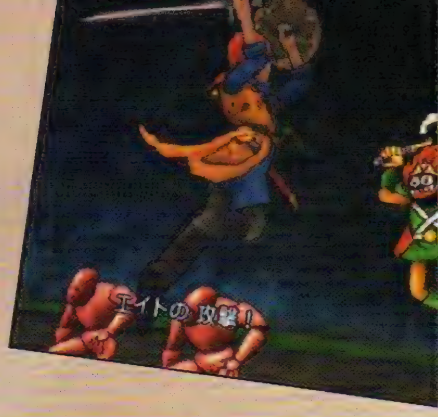
BIG BEN INTERACTIVE / JOWOOD PRODUCTIONS
Ação / Adventure
Primeiro semestre de 2004

Vem aí mais game de ação / adventure clássico. **Legend of Kay** têm enfase nos combates usando golpes de artes marciais. O jovem aprendiz de lutador, o gato Kay, deve seguir uma jornada para salvar sua vila e encontrar seu pai. Para isso terá de enfrentar os temíveis gorilas e seu imperador Shun. Durante a viagem ele melhora suas técnicas de combate, ganha novas armas e poderes especiais. Serão 37 fases cheias de desafios e 30 inimigos que vão testar sua perícia. Os gráficos são detalhados recriando o clima do interior das montanhas.



Dragon Quest VIII





LEVEL-5 / SQUARE ENIX
RPG
Sem data definida

Em 1986 a Enix lançou o primeiro **Dragon Quest**, game responsável pela popularização do gênero RPG. De lá para cá, enfrentou vários concorrentes até ser ultrapassado por **Final Fantasy** da Square. Os rivais se juntaram e agora lançam a oitava versão de **Dragon Quest**. O pessoal é o mesmo: Akira Toriyama (autor de **Dragon Ball Z**) nos desenhos, Yuji Horii no enredo e Koichi Sugiyama no som. Contam com novo desenvolvedor: a Level-5 do **Dark Chronicle**. O cenário será em 3D, assim como as cenas de batalha, e elementos de ação devem ser incluídos. **Dragon Quest** sempre trouxe surpresas para o jogador e esse não deverá ser diferente.

Tony Hawk's Underground

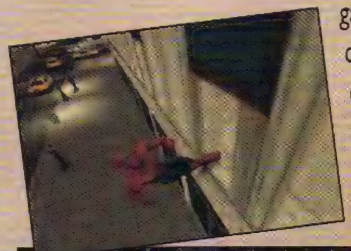
ACTIVISION / NEVERSOFT INTERACTIVE
Esporte
Outubro de 2003

O novo game da série Tony Hawk não trará os famosos skatistas das outras séries. Agora o astro principal é você, literalmente. Em **Tony Hawk's Underground** você pode editar seu skatista colocando sua foto na cara dos modelos 3D. Além disso existem várias opções para customizar seu personagem além de um editor de pistas. Fazendo tudo isso é só gravar e desafiar seus amigos na sua pista exclusiva. O jogo terá suporte a modos online. Mais uma vez a Neversoft está inovando os games de skate.

Spider-Man 2

ACTIVISION / TREYARCH
Ação
Julho de 2004

Ao mesmo tempo que o Homem-Aranha 2 dos cinemas está sendo produzido, o game vai progredindo paralelamente. Muitas das imperfeiçõ versão passada foram corrigidas. O Aranha não pode mais grudar no "na o trabalho de câmera é muito bom, não deixando o jogador perdido na Um mapa substitui a bússola melhorando a orientação do jogador. O her ganhou novas habilidades como uma q dobra sua velocidades mas, na prática, que acontece é que os inimigos ficam lentos. O game deverá chegar junto c o filme nos cinemas e trará o dr. Oct como vilão principal.



Wars & Warriors: Joan of Arc

ENLIGHT SOFTWARE

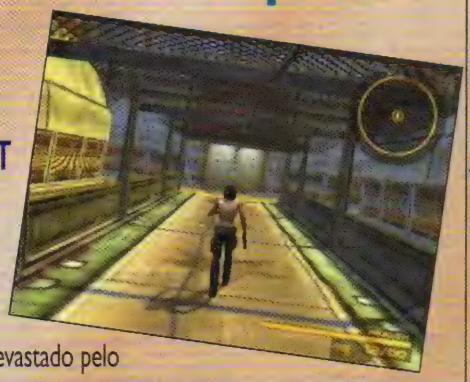
RPG

Novembro de 2003

A heroína da Revolução Francesa, Joana d'Arc, é a protagonista desse game que inaugura um novo engine que explora toda a capacidade das melhores placas 3D do mercado. Com terrenos ricos e detalhados, o game recria o cenário à epoca da Revolução com todo aquele clima medieval. A líder Joana d'Arc envolve-se tanto em batathas um-contra-um assim como comanda campanhas

estratégicas contra tropas inglesas. Ao conseguir méritos nessas empreitadas, novos líderes se unirão à causa, trazendo novas técnicas e experiências. A sua tropa possui máquinas de guerra como catapultas e todo aquele aparato medieval. No plano pessoal, Joana deverá mergulhar nos treinamentos para conseguir novas habilidades e combos e, assim, vencer seus oponentes com mais eficência. Vive la France!

Headhunter: Redemption



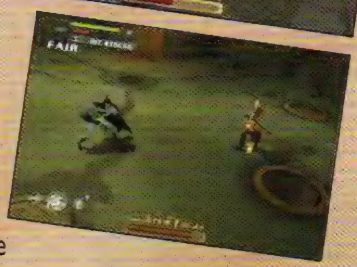
SEGA/AMUSEMENT VISION

Ação

Sem data definida

O mundo, vinte anos após ser devastado pelo vírus Bloody Mary, está dividido em dois pólos independentes: em um deles, há uma megalópole de torres de vidro e aço, decorado com avenidas elevadas, e as pessoas são vigiados pela mídia e pelas grandes corporações. No outro, estão os bandidos e membros indesejáveis. O jogador é aquele que mantém a ordem entre os dois mundos. Pode-se escolher entre o veterano Jack Wade ou a novata Leeza X. Ambos contam com motos para ir para todos os cantos. Pé na tábua e dedo no gatilho!

Batman: Rise of Sin Tzu



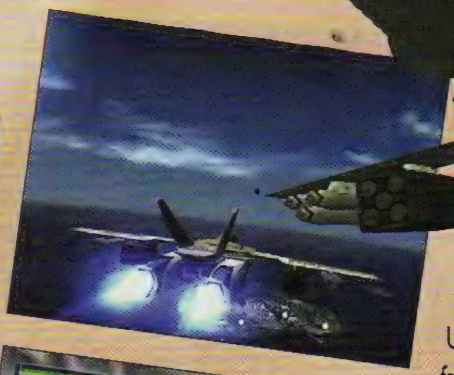
UBI SOFT

Ação

Outubro de 2003

Vem aí mais uma jogo da série Batman. Os gráficos são baseados na série de desenhos. O jogador poderá escolher entre quatro heróis: Batman, Robin, o Nightwing e a Batgirl. Para encarar essas feras, a Ubi Soft escalou um dream team do mal: Sin Tzu, Clayface, Scarecrow e Bane. O vilão que dá nome ao game é um expert na arte da guerra e quer derrotar o homem-morcego. Para enfrentá-lo, Batman e sua turma dispõem de 35 movimentos de luta, incluindo especiais e combos. Também, dois jogadores podem ajudar a proteger Gotham City, cenário das 12 fases de Rise of Sin Tzu.

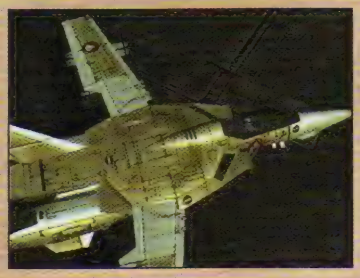
Macross



BANDAI / SEGA AM-2
Tiro/Simulação
Outubro

Finalmente o famoso desenho animado Robotech, exibido no Brasil em fins dos anos 80, ganhará uma versão digna de seu sucesso na TV. A missão ficou a cargo da divisão AM-2, que trabalhou no simulador Aero Dancing. O enredo do jogo segue o do desenho. Os famosos robôs que se transformam ganharam consistência e texturas realistas.

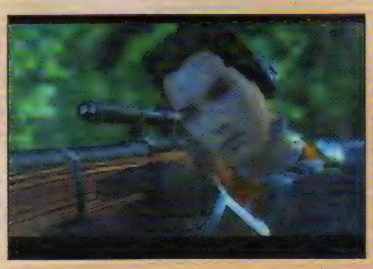
Usando o poder do PlayStation 2, a Sega con fazer perfeitamente a transformação dos mec cena dos mísseis também foi reproduzida com precisão. Os Valkyries, o nome das máquinas, possuem três fases de transformação: Fighter (formato de caça), para vôos rápidos; Gerwalk, c adpta em várias situações e Battroid (humanóide alto poder de fogo. Enfim, um Robotech que os fa estavam esperando por muito tempo.



Dinosaur Hunting: The Lost World

MICROSOFT / SCARABE
Ação/Adventure
18 de Setembro de 2003

Além de **Dino Crisis 3**, os donos de XBox terão mais problemas com dinossauros. É que, no novo game da Microsoft, o jogador terá de capturar os animais pré-históricos. São diversos cenários como cavernas, lagos, pântanos e vulcões. Ao avistar as presas o jogador deve escolher o melhor tiro anestésico e caçar os dinossauros com eficiência. O game também promete apresentar personagens hisóricos como o sir Arthur Conan Doyle, escritor e criador de Sherlock Holmes.



Transformers Armada: Prelude to Energon

ATARI
Ação
Sem data definida

Outro clássico desenho animado faz sua estréia no PS 2. A série Transformers fez sucesso nos anos 80, iniciando uma febre de robôs que se transformavam em carros, insetos mecanizados, dinossauros. Hoje, existe uma nova versão do desenho na Cartoon Network. A equipe Atari trabalhou para fazer os robês se transformarem de modo convincer Você poderá controlar um dos três mechs do grupo Autobots e enfrenta arquiinimigos Decepticons. No modo automóvel, os controles lembrarão um jogo de corrida e no modo ro armas pesadas estarão disponíveis

AGOSTO

PlayStation 2

All Star Prowrestling III
World Soccer: Winning Eleven 7
Monster Farm 4
Cardinal Arc
Dead to Rights
Freaky Flyers
Splashdown 2: Rides Gone Wild
Chaos Legion
Reel Fishing 3
Silent Hill 3
Madden NFL 2004
Romance of the 3 Kingdoms 8
ChopLifter: Search and Rescue
Futurama The Game
Virtua Fighter 4: Evolution
Disgaea: Hour of Darkness
Alter Echo
Gladius
.hack: Outbreak
Hunter
Hunter: The Reckoning -- Wayward
Bombastic
Buffy Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds
Cabela's Deer Hunter 2004 Season
Crouching Tiger, Hidden Dragon
Elder Scrolls Adventures
Micro Mayhem
NCAA Gamebreaker 2004
Soul Calibur II

GameCube

Final Fantasy Cristal Chronicle
Tales of Symphonia
Resident Evil - Code: Veronica Complete
Freestyle Metal X
Madden NFL 2004
Futurama The Game
Gladius
Freaky Flyers
Motor Trend Lotus Challenge
Powerpuff Girls: Relish Rampage(pickled Edition)
F-Zero GX
Buffy Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds
Micro Mayhem
Soul Calibur II

GameBoyAdvance

Pokémon Pinball Ruby
Pokémon Pinball Saphire
Secret of Mana
Aladdin
Tales of Fantasia
Duel Masters
Rockman EXE Battle Chip GP
Mortal Kombat: Tournament Edition
Madden NFL 2004
Robocop

Xbox

Freaky Flyers
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
Madden NFL 2004
Futurama The Game
Rent A Hero No. 1
Alter Echo
Gladius
Last Ninja
NFL Fever 2004
Buffy Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds
Cabela's Deer Hunt 2004 Season
Group S Challenge
Micro Mayhem
Otogi: Myth Of Demons
Pro Cast Fishing

PC

Etherlords II
Vivisector: Beast Within
Exarch (Trade Wars: DM)
Escape from Alcatraz
Homeplanet
Colin McRae Rally 3
Second Life
Space Colony
Madden NFL 2004
Lionheart: Legacy Of The Crusader
Enigma: Rising Tide
KnightShift
Gothic II
Tron 2.0
Anarchy Online: Shadowlands
Savage: The Battle For Newertt

SETEMBRO

PlayStation 2

Gundam
Grand Theft Auto 3
Karaoke Revolution
Disney's Extreme Skate Adventure
ESPN NFL Football
EA Sports Rugby
Army Men: Platoon Command
Jak And Daxter 2
Lethal Skies II
Risk: Global Domination
Simpsons: Hit And Run
Starsky and Hutch
World Championship Pool 2003
Warhammer 40K Fire Warrior
Dance Dance Revolution Max 2
Ice Nine
Jimmy Neutron: Jet Fusion
Sound of Thunder
Celebrity Death Match
Daredevil
ESPN NHL Hockey
NASCAR Thunder 2004
NHL 2004
Freedom: The Battle for Liberty Island
NHL Hitz: Pro
Roadkill
Batman: Dark Tomorrow
Battlestar Galactica
Dynasty Tactics 2
Hobbit
Jacked
Sphinx
True Crime: Streets of LA
I, Gladiator
Moto-x
NFL Blitz: Pro

GameCube

Mario Golf Family Tour
Far East of Eden: Manjimaru
Disney's Extreme Skate Adventure
Mace Griffin: Bounty Hunter
Spirits and Spells
WWE: Wrestlemania X9
Pn 0.3
Resident Evil Code Veronica X
Simpsons: Hit And Run
World Championship Pool 2003
Jimmy Neutron: Jet Fusion
Tonka: Rescue Patrol
Barbarian
Celebrity Death Match
NHL 2004
Billy Hatcher
NHL Hitz: Pro
Star Wars Rogue Squadron 3 : Rebel Strike
Tiger Woods PGA Tour 2004
Hobbit
Jacked
Medabots: Infinity
Sphinx
True Crime: Streets of LA
1080° Snowboarding
Haven: Call Of The King
NFL Blitz: Pro

GameBoyAdvance

Disney's Extreme Skate Adventure...
Road Rash Jailbreak
Final Fantasy Tactics Advance...
Onimusha Tactics
Power Rangers Ninja Storm...
A Sound of Thunder
The Hobbit

Xbox

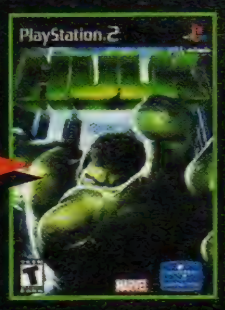
Armada 2: Star Command
Risk: Global Domination
Fila Tennis Champions
X-treme Beach Soccer
Disney's Extreme Skate Adventure
ESPN NFL Football
Dynasty Warriors 4
Starsky And Hutch
Simpsons: Hit And Run
World Championship Pool 2003
WWE Raw 2
Barbarian
Celebrity Deathmatch
Daredevil
ESPN NHL Hockey
NASCAR Thunder 2004
NHL 2004
Sound of Thunder
Scooby Doo: Night Of 100 Frights
Freedom: Battle For Liberty Island
NHL Hitz: Pro
Tiger Woods PGA Tour 2004
Battlestar Galactica
Dino Crisis 3
Hobbit
Jacked
True Crime: Streets of LA
Voodoo Vince
Haven: Call Of The King
I, Gladiator
Moto-x
NFL Blitz: Pro

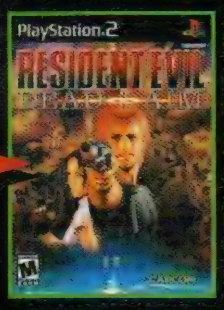
PC

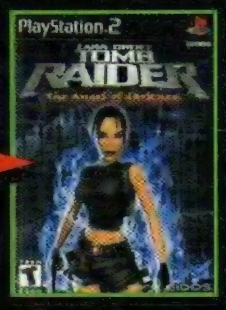
Ghost Master
BloodRayne
Xpand Rally
Breed
City of Heroes
Earth 2160: Online
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
Apocalyptica
Republic: The Revolution
Xenus
Lotus Challenge
Halo: Combat Evolved
Black9
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
Mace Griffin Bounty Hunter
Neighbours from Hell
Lords Of The Realm III
One Must Fall: Battlegrounds
Starsky and Hutch
Chrome
Half-Life 2

ELET

A MAIOR LOJA DO BRASI







O melhor preço e a maior garantia

ROMÍL

PROMOÇÃO
Leitor Ótico de PlayStation 1 por Apenas R$140,00...
"TROCAMOS NA HORA!"

SEGA

Conserto - venda e troca de videogames. Vendemos também via SEDEX

Compramos vídeo games

Promoção:

Memory Card de PS 2 Original por R$ 67,50!

Rua Santa Efigênia, 348 - 1° andar
loja 12 - CEP 01207-001 Centro - SP
Horário de func. seg. a sex. 08:30 às 18:00
sáb. 08:30 às 17:00 - Fone/Fax: 221-1740
3362-2306 - 3362-2308 3337-5557 - 3362-2309

Destravamento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!

Star Wars: Knights of the Old Republic

LucasArts/BioWare
RPG
1 jogador

8.5

Controle 9.0

A configuração dos botões são bem resolvidos. Leva um tempo para dominar, devido ao grande número de funções.

Diversão 8.0

É um RPG mais tradicional em computadores. O enredo é bom e há muitas batalhas interessantes.

Gráfico 8.0

As cenas de cinema são boas. As do jogo poderiam ser mais caprichadas, com texturas melhores e mais complexidade.

Som 9.0

A trilha sonora é no estilo do cinema. Muita grandiosidade para elevar o clima da aventura.

Faltou Ação! - Por Baby Betinho

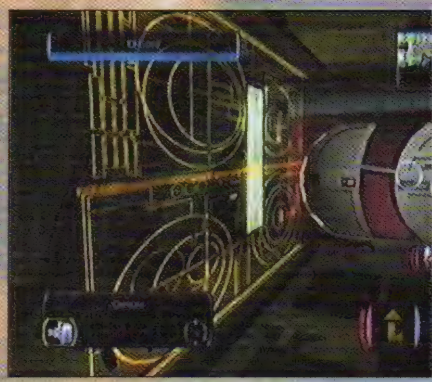
O game dá a maior pinta que tem muita ação mas na hora do "vamos ver" o esquema vira um RPG tradicional: uma batalha automática decidida por estatísticas.

Por Marcelo Kamikaze

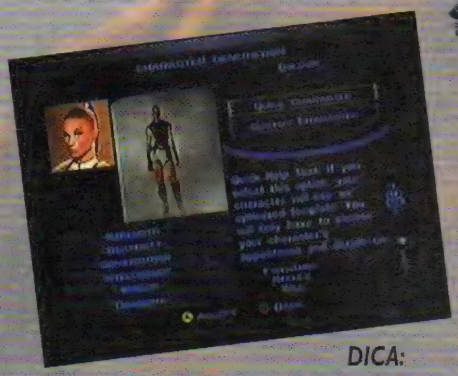
O Xbox ganha mais um game da franquia Star Wars. Em **Knights of the Old Replublic**, o jogador está no meio de uma guerra Siths e Jedis, 4 mil anos antes do Episódio I: A Ameaça Fantasma. Os Siths são a raça de Darth Maul. É um RPG bem completo em que os acontecimentos rolam em tempo real. O jogador tem liberdade para "customizar" seu personagem. Escolha o visual, as características, habilidades e estatísticas como quiser. Pode-se formar um grupo de até 3 membros, com liberdade de atribuir "scripts" para cada um deles. Esses "scripts" são ações que personagem deve tomar quando não estiverem sendo controlados pelo jogador. Há um porção de mini-games durante a jornada em que se percorrerão dez mundos diferentes. **Knights of the Old Replublic** possui gráficos bons mas poderiam ser melhores assim como a movimentação. O som possui a grandiosidade da trilha dos filmes do cinema. Os controles são bem ajeitados, sem muita confusão apesar dos inúmeros comandos que um jogo desse tipo possui. Quem curte RPG e Star Wars não pode deixar de jogar.

DICA: *use o seu companheiro (use botão preto para trocar de personagem) para abrir a primeira e segunda portas. Na segunda será necessário usar o ícone do cadeado (use o direcional di*

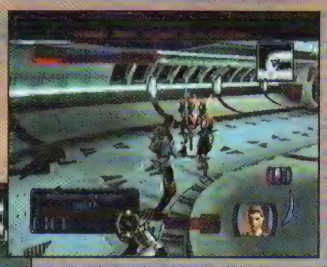
DICA: *chegando ao cockpit use esta saída para prosseguir pela fase.*



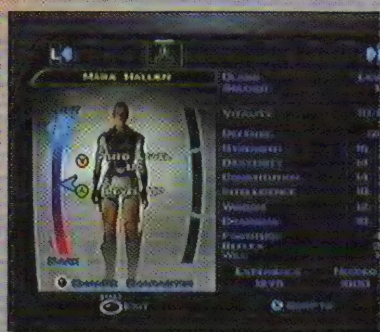
DICA: *aperte A para enfrentar os inimigos. De resto a batalha é automática. Use o direcional digital para escolher a ação desejada.*



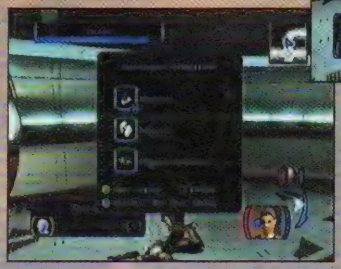
DICA: *use o Quick Character para que o computador distribua pontos de parâmetros automaticamante. Se quiser fazer isso manualmente use o Custom Character.*



DICA: *use o item de cura se estiver perdendo muita energia. Outra alternativa é aumentar de level. Assim você recupera energia.*

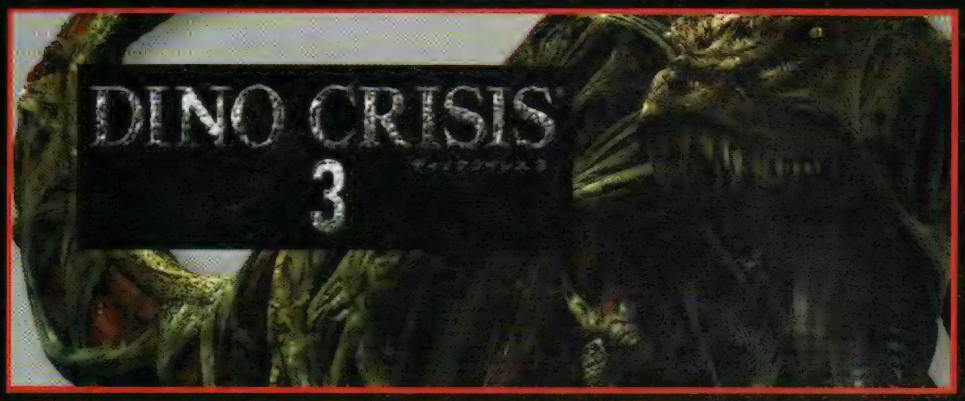


DICA: *no começo o jogo, abra o baú para pegar seus primeiros equipamentos. Aperte Start para entrar na tela de menu e coloque o equipamento. Para personagens fortes é mais recomendado a espada*



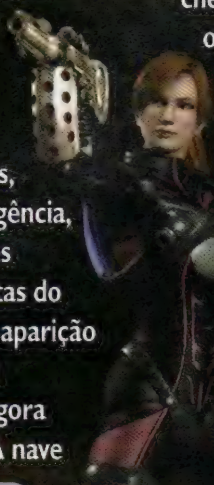
DICA: *confira o corpo dos inmigos derrotados para pegar os itens deles.*

DICA: *tendo pontos sufucientes para s de level, entre na tela de menu. A distribuição de pontos pode ser autom (botão Y) ou manual (botão A).*



Por Lord Mathias

Dino Crisis 3 está um show! Os gráficos do jogo são espetaculares, com texturas muito bem elaboradas que dão uma sensação de solidez nas estreturas da nave. Os inimigos, os dinossauros, possuem inteligência, dando trabalho para os agentes Patrick e Sonya, os protagonistas do game. Eles devem investigar a aparição da nave Ozymandias que ficou desaparecida por 300 anos e agora está indo em direção à Terra. A nave dos agentes foi atacada e eles devem sobreviver até a ajuda chegar. A chave de Dino Crisis 3 é o jato que o personagem possui. Use-o para ganhar mobilidade nas batalhas e alcançar locais de acesso mais difícil. Para enfrentar inimigos, há armas pesadas e matando uma seqüência de deles, você consegue um bônus de combo. *Dino Crisis 3* possui boa fluência de movimentos e os controles são rápidos. Como disse, é show!



Dino Crisis 3

Capcom
Ação
1 jogadores

95

Controle 9.0

Os controles em si são ótimos mas o trabalho de câmera do game estraga um pouco a jogabilidade.

Diversão 10

O jogo possui desafios interessantes e dificuldade estimulante. Para ninguém botar defeito.

Gráfico 10

Gráficos ótimos com excelentes texturas. Dá uma sensação de solidez e as cenas de cinema são fascinantes.

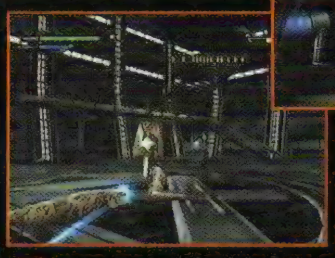
Som 9.0

A trilha sonora acompanha a grandiosidade do game com um todo. Apóia a ação dos personagens

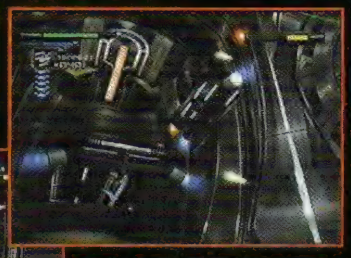
Câmera Ruim - Por Marjorie Bros

O jogo bem legal mas peca no trabalho de câmera. Quando dá o corte de uma cena para a outra os controles ficam um pouco confusos. Também é difícil visualizar a localização dos inimigos

Ligue-se nos controles:
A - verifica / confirma; B - pula / cancela; X - tiro (carregável); Y - WASP (satélites; quando disponível); Back ou branco - mostra status; preto - mostra mapa; Start - abre lista de itens; L - trava direcionamento do personagem; R - jato; direcional direito - pressione pata ter visão de primeira pessoa

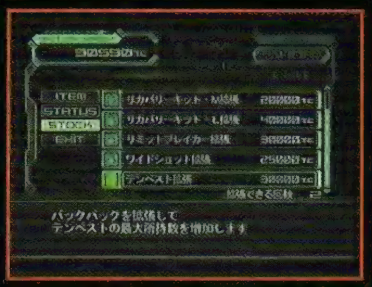


DICA: *nas partes inimciais do jogo esses inimigos são os melhores para conseguir bônus de combo. Isso faz encher a barra amarela. Quando cheia, você recebe uma quantia extra em crédito quando entrar num save point.*



DICA: *use a visão de primeira pessoa para visualizar melhor o local. Quando quiserse locomover com direcionamento preciso, entre no modo de primeira pessoa, direcione para o local desejado, ponha para baixo e pressione o jato. Assim o seu personagem vai seguir para essa direção.*

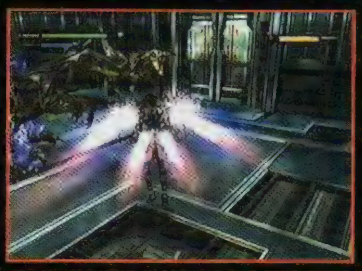
DICA: *use os WASPs para abrir portas com essas travas.*



NA LOJA: *a opção Item permite comprar itens; o Status aumenta, respectivamente, o máximo de energia (verde), de jato (azul) e de eliminação (amarelo); o Stock aumenta o máximo de: a partir de cima, Recovery S (não está na foto), Recovery M, Recovery L, Limit Breaker, Wide Shot e Temprest (WASP)*

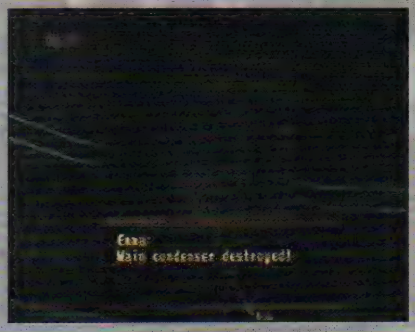
DICA: *use o jato para ultrapassar o chão eletrificado.*

DICA: *objetos que piscam em vermelho podem ser destruídos com o tiro carregado. Nesta parte consiga um Limit Breaker, item que aumenta seu poder de ataque e a defesa.*

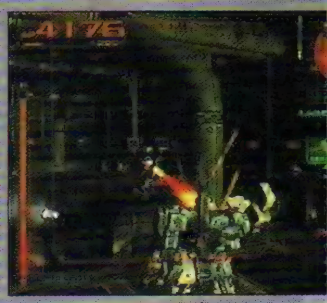


DICA: *Na hora de enfrentar os dinassauros o negócio é prestar atenção ena movimentação deles e suar o jato para esquevar de seus golpes. Se estiver no mano-a-mano, use o jato para ficar circulando e atirando ao mesmo tempo*

SILENT LINE: ARMORED CORE



DICA: *não deixe que esses robozin voadores ataque condesandor principal, ou então,terá falha em sua missão.*

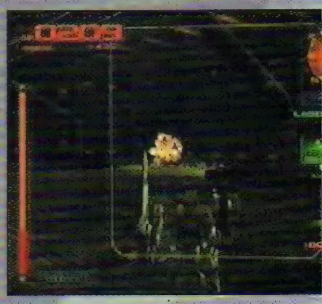


DICA: *mate esses robôs o mais rápido possível para não morrer muito depressa*

Por Lord Mathias

Esse jogo lembra bastante aqueles filmes futuristas com robôs explodindo e matando outros uns aos outros. É muito bom para quem gosta de andróides e outros tipos de maquinas. Os gráficos são super bonitos, tudo é bem detalhado, com boas texturas e os

DICA: *para passar de mais uma missão, atire em direção à palavra target.*



DICA: *não deixe que seu sangue fique abaixo de 1000, ou terá uma contagem regressiva, e você morrerá.*

DICA: *para dar esse vôo, aperte e segure o botão de pulo duas vezes.*

contrastes de cores dão um toque de classe. Aqui, seu objetivo é impedir que os robôs adversários controlem não somente a Terra mas também os céus. Os sons são bons e combinam com as ações, prendendo ainda mais a atenção do jogador. Com certeza fará um bom sucesso. Para quem gosta de jogos robóticos, esse é um excelente jogo, que o deixará entretido por várias horas.

Silent Line: Armored Co

Agetec/From Software
Robô/Ação
1 jogador

Controle

Os controles são bem simples de serem executados. Não tem como errar.

Diversão

Os robos contêm formas engraça e quando morrem ficam ainda ma esquisitos.

Gráfico

Os gráficos são muito bons, eles t um clima bem futurista, mas ainda com algumas falhas nos personage

Som

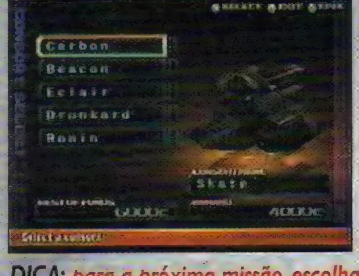
Os sons combinam com qualquer parte do jogo e são bem variados.

Loading Lento? - Por M. Kamika

Os loadings que aparecem durant jogo demoram demais o que faz que o jogador desista do jogo.

DICA: *para concluir sua primeira missão, destrua esse robô chamado Rogue Engineer.*

DICA: *atire bastante nesse robô que parece uma aranha para matá-lo mais rápido.*



DICA: *para a próxima missão, escolha um "ajudante" que será controlado pelo computador a seu favor*

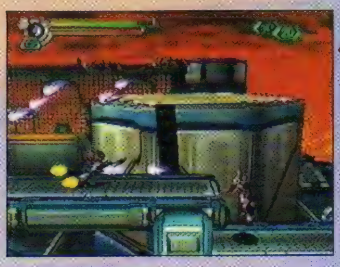
ROCKMAN X7

Por Marjorie Bros

Meu robôzinho favorito estréia a série **Rockman X** (**Mega Man X** nos EUA) para PlayStation 2 vem cheia de novidades. Tradicionalmente em 2D, agora vem com fases em 3D também. Um novo personagem vem se juntar a turma de X: Axel. Cada um do time possui características específicas: X pode planar longamente e carregar tiros normais e especiais; Zero luta com espada e outras armas brancas e possui salto duplo e Axel, além de copiar inimigos, pode planar, rolar e tem mais de um tiro normal. A dificuldade do jogo parece ter aumentado em relação aos anteriores. O trio tem muito trabalho a fazer, em cada fase deve: salvar 16 prisionairos, coletar tanques de energia e de armas e derrotar os chefes, ossos duros de roer. Os gráficos seguem o estilo Cel Shading e são bons. A movimentação do personagem e cenários também passam no teste, apesar de serem meio duros. A dureza está um pouco nos controles também, falhando em certos momentos, mas mantém um bom padrão. Como todo Rockman, a diversão é boa mas, ao contrário dos primeiros da série, dura pouco.

DICA: use o poder do arremessador de rochas para passar pela parte dos espinhos. Nessas partes têm prisioneiros

DICA: na fase Tunnel Base, na área que antecede o chefe, suba nessas plataformas para achar itens e prisioneiros.



DICA: para salvar o prisioneiro deste local, fique esperando até que a torre de energia vire seu raio para a esquerda. Sai correndo para a direita e desça pela esquerda para resgatar.

DICA: nas partes laranjas há um portal para transitar entre o lado de cima e o de baixo. Basta pular no portal.

DICA: Salve os prisioneiros que estão espalhados pelas fases. São 16 por estágio. Muitos precisam ser salvos antes que um inimigo os matem. Dependendo do prisioneiro salvo, eles podem conferir vida ou energia

DICA: essas cápsulas conferem partes de armadura para X, que fica disponível após Axel e Zero derrotarem quatro chefes.

DICA: a fase do circuito é uma das mais fáceis, assim como a torre de rádio e o do porta aviões. No circuito ande devagar para pegar todos os itens e prisioneiros. O tempo dá e sobra.

DICA: na fase Air Force (dos aviões), na área que antecede o chefe, entre numa passagem a esquerda para achar a cápsula de X.

Rockman X7

Capcom
Ação - M Card
1 Jogador

8.0

Controle 8.0

Funcionam bem e as funções estão bem distrivuídas pelos botões. Mas é um pouco duro.

Diversão 8.0

O desafio aumentou um pouco mas o jogo continua sendo curto. Mas é bom enquanto dura.

Gráfico 8.0

Personagens em Cel Shading e pouca textura nos cenários. É tudo meio artificial.

Som 8.0

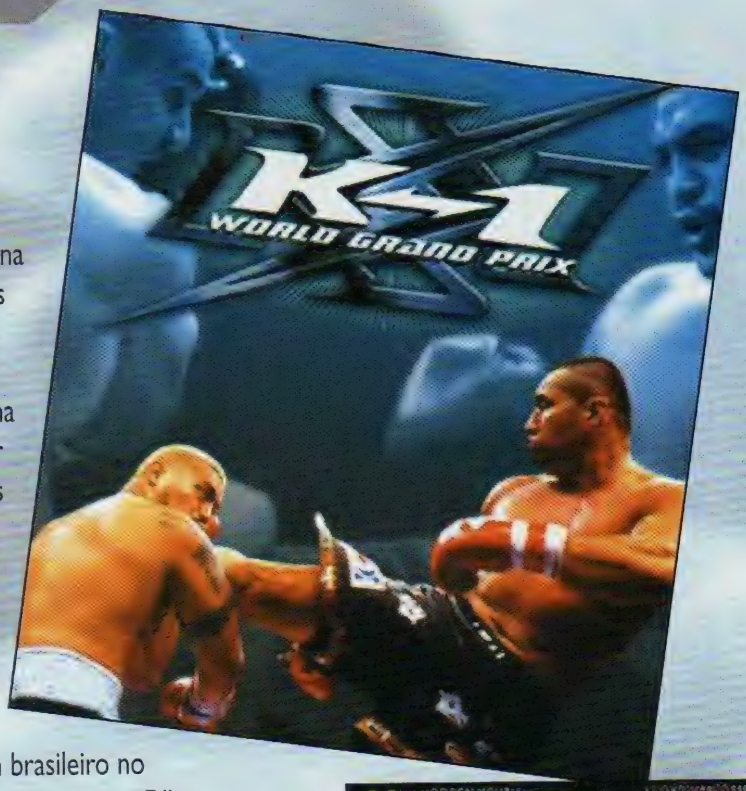
A trilha não é notada na ação: nem no bom nem no mau sentido.

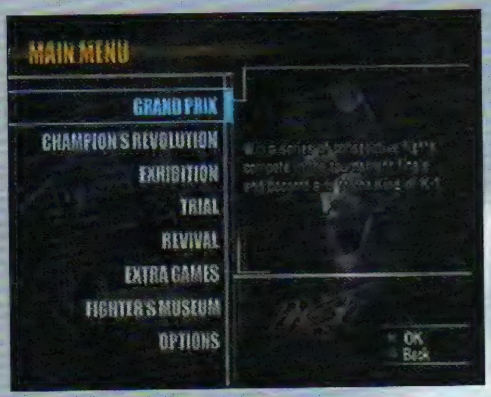
Caiu de qualidade - *Por L Mathias*

Esse Rockman trouxe novidades também desagradáveis. Os gráficos que eram vivos na era 2D perderam a graça neste versão. Mas a diversão é boa.

Por Baby Betinho

Este jogo é tão bom quanto o evento K1, com movimentos bem realistas e combos diferente de lutador para lutador. Fará certeza, muito sucesso para quem gosta de vale-tudo e muita pancadaria. Os gráficos ficaram muito bem detalhados e aparece até mesmo o suor dos lutadores voando pelo ringue, o que torna o jogo ainda mais realista fazendo com que o jogador não tenha vontade de parar de jogar. Os sons também são muito bons e variados. É claro que não podemos deixar de lado o fato de ter um brasileiro no menu de lutadores, Francisco Filho, conhecido lutador de Artes Marciais, que agora participa de K-1. Respire fundo e desça o braço.

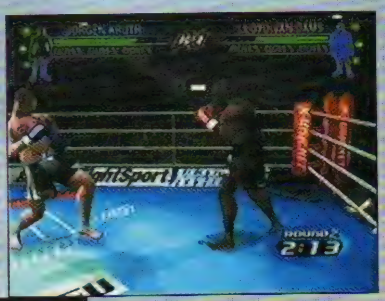




DICA: 01-Escolha a opção " championship" para começar a sua jornada ao Campeão do KI

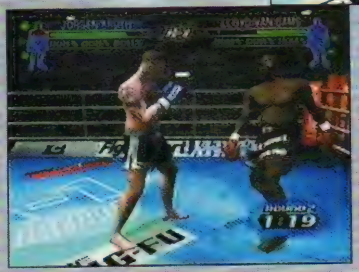
DICA: entre todos os lutadores, o nosso brasileiro Francisco Filho é um dos mais fortes.

DICA: aqui, nessa posição, aperte △ e o adversário cai na hora.

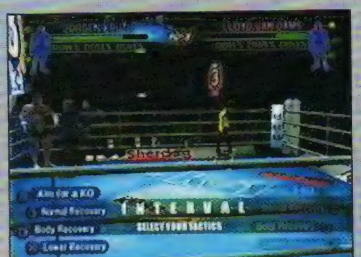


DICA: observe o corpo que tem no lado esquerdo superior, quando a cor roxa estiver abaixo das pernas se protega-se dos golpes e espere encher para não se cansar.

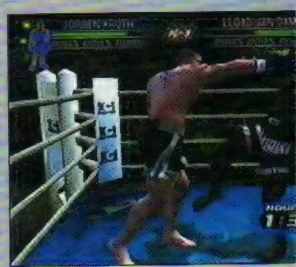
DICA: tente acertar sempre no mesm lugar para enfraquecer o oponente e conseguir um nocaute.



DICA: quando seu adversário estiver nessa posição, aproveite para socá-lo aonde a luz vermelha estiver piscando em seu para derrubá-lo.



DICA: no intervalo, selecione uma das opções para usar no próximo round. O melhor para ser usado é o "body recovery".



DICA: para dar o soco mais fo dos personagens, de uma mei para trás o aperte o botão △.

K-1 World Grand Prix

Konami
Luta
1 ou 2 jogadores

8.5

Controle 8.0

Os golpes são meio complicados de serem executados, mas com o tempo se pega o jeito do controle.

Diversão 9.0

K-1 entende bem como funciona uma luta e aposta no realismo. Há contagem de danos para cada parte do corpo.

Gráfico 8.0

Reproduz bem os lutadores de verdade mas poderia ter mais detalhes nos cenários.

Som 9.0

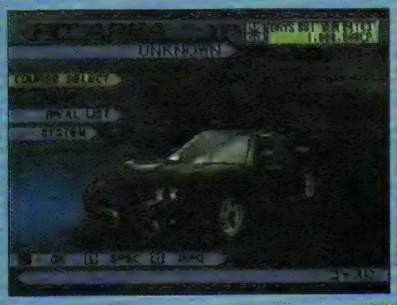
O som dos golpes são bem fiéis e o grito da galera ajuda a levantar a empolgação da luta.

Campeonato curto - Por Kamikaze

Quando se está no championship se têm poucos adversários para lutar, o que torna o jogo curto demais.

DICA: *mude de marcha apertando o L1 para diminuir e R1 para aumentar, quando bater*

DICA: *vá para o direita, para não sair no percurso e ter que passar todos os carros novamente.*

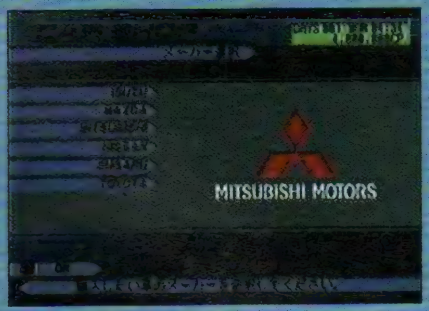


DICA: *entre na área de pit para mudar de percurso, quando quiser*

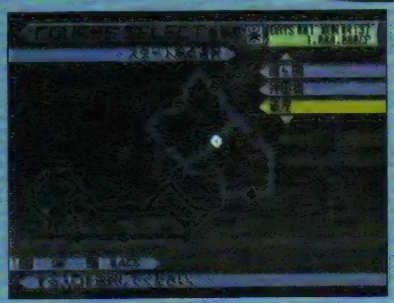
DICA: *vire sempre para o lado indicado pela seta acesa.*

Por Lord Mathias

Zero One é um jogo de corrida com missões que devem ser concluídas bem rapido, para não terem que ser feitas novamentes. Poderia ter sido melhorado no som, mas do jeito que está tambem é legal. Os gráficos são bem detalhados mas com muita sujeira, o que torna o jogo um pouco feio. Quando se está perto de uma curva, é preciso frear um pouco ou soltar o acelerador para não espatifar na parede ou na mureta, deixando as missões difíceis de serem completadas. Mas para um bom piloto nada que um bom treininho, para pegar a manhã do controle e dos segredos das pisats, não resolva. Contudo, jogos de corrida, continuam sendo uma boa divesrão até mesmo para os menos fanáticos.



DICA: *escolha a marca que você mais gosta e compre um carro*



DICA: *escolha o percurso para iniciar sua jornada.*

DICA: *selecione uma base para começar a corrida.*

DICA: *ultrapasse todos os carros que têm esse A antes de mudar o percurso.*

Zero One Tokio Extreme

Ubisoft
Corrida
1 ou 2 jogadores

8.5

Controle 9.0

Simples, embora demore um pouquinho até você pegar a manha do negócio.

Diversão 10

O mais divertido neste game é que os carros de passeio ficam brecando para lhe dar passagem.

Gráfico 8.0

Os gráficos são bonitos mas ainda estão um poucos sujos, o que faz com que você bata por não enxergar a curva.

Som 7.0

Os sons não combinam com todas as partes e logo se tornam enjoativos.

Missões difíceis - *Por Baby Betinho*

As missões são muito difíceis de serem concluídas, o que as vezes, deixa o jogo um pouco chato e cansativo.

Por Baby Betinho

Jogos baseados em filmes dificilmente são bons e esse **Charlie's Angels** (As Panteras) não é exceção. Se o filme já não era lá essas coisas, o game, então, é pior ainda. **Charlie's Angels** é um jogo de ação com supostas missões a serem realizadas, com as três panteras trabalhando em equipe para alcançar o objetivo. Mas tudo o que conseguem é usar poucos golpes de soco e chute para detonar quem aparecer pela frente. E só. Os gráficos não são dignos do GameCube, com uma movimentação um tanto ridícula (principalmente a voadora das moças). O som segue a mesma qualidade dos outros quesitos. Nem a Cameron Diaz de verdade conseguiria salvar o jogo quanto menos uma versão meio deformada da mesma, que é a que aparece a disposição do jogador. Urgh!

Charlie's Angels

Ubi Soft
Ação - M. Card
1 jogador

6.8

Controle 8.0

No geral, funcionam bem. Mas se for contar com a voadora para se safar de alguma encrenca, estará perdido.

Diversão 7.0

O jogo tem ação repetitiva. É socar e chutar inimigos do começo ao fim.

Gráfico 6.0

Muitos jogos do Nintendo 64 têm gráfico melhor esse. Nem se deram o trabalho de fazer mexer a boca quando falam.

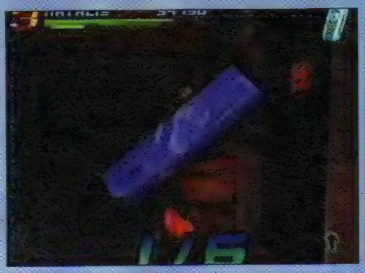
Som 6.0

A trilha sonora é totalmente burocrática. Em nada acrescenta a já falida ação do jogo.

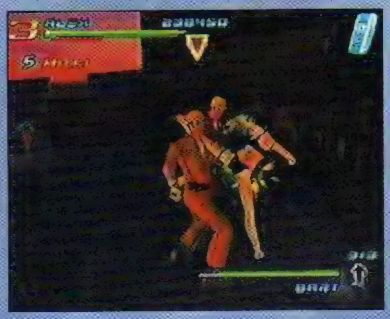
Assista aos filmes - Por L. Mathias

Veja o filme das panteras. Ali, pelo menos, verá algumas boas seqüências de ação com belas garotas. O game é totalmente burocrático. Joguinho!

DICA: a voadora é muito poderosa. Use-a depois de uma seqüência de socos ou chutes para detonar o oponente rapidamente.

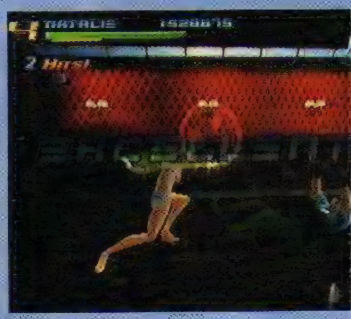


DICA: procure por itens escondidos em locais pouco acessíveis das fases.



DICA: marque u inimigo e movimente-se a fim de não ficar rodeado pelos oponentes. Assim as panteras detonam mais.

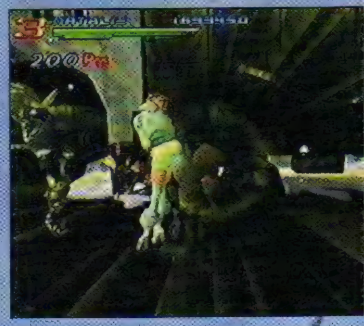
DICA: toda vez que houver um objetivo a realizar um alvo vermelho aparece no local. Use o botão A para realizar a ação.



DICA: facas e outras armas brancas também são boas para dar cabo rapidamente nos inimigos.

DICA: use latas e caixas para derrubar inimigos. Dentro delas podem conter itens diversos.

DICA: tente alongar os combos para conseguir maiores pontos bônus.



DICA: depois da primeira fase, as panteras poderão usar combos. Basta usar uma seqüência de três socos ou chutes.

ELETROMÍL

A MAIOR LOJA DO BRASIL

O melhor preço e a maior garantia!

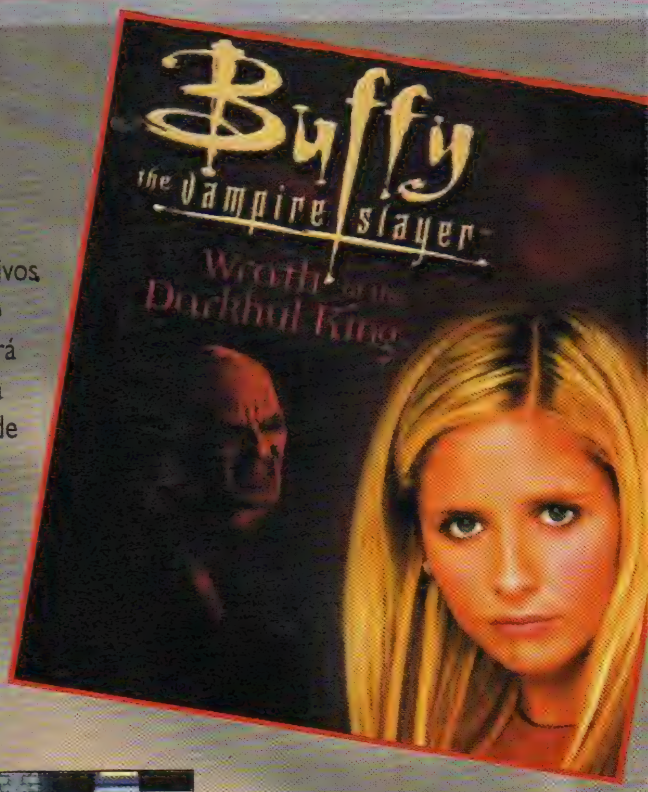
Compramos vídeo games

Conserto - venda e troca de videogames
Vendemos também via SEDEX

Destravamento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!

Promoção:
- Memory card de PS original por R$ 67,50
- Jogos Originais a partir de R$ 29,50!

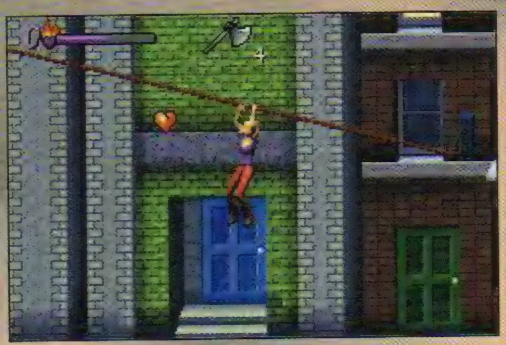
Rua Santa Efigênia, 348 - 1º andar - loja 12 - CEP 01207-001
Centro - SP - Horário de func. seg. a sex. 08:30 às 18:00
sáb. 08:30 às 17:00 - Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 -
3362-2308 3337-5557 - 3362-2309



Por Baby Betinho

Até que enfim sai para GBA o jogo da caça-vampiros mais famosa do momento. Para quem gosta de matar vampiros e outras coisas a mais, com certeza irá se apaixonar. O objetivo é fazer com que todos os vampiros morram e não consiga infestar o mundo com demônios e criaturas estranhas. Com gráficos bem legais e jogabilidade fácil você com certeza se viciará nesse game. A única coisa que estraga um pouco são os sons que, são muito repetitivos e logo saturam, mas tirando esse detalhe, com certeza irá ser famoso durante um boa tempo. Aproveite essa grande oportunidade e tenha uma boa caçada atrás criaturas demoniacas e inescrupulosas o seu sangue, e tenha, além de alhos e bugalhos, uma boa sorte!

DICA: para pular o buraco espere o fogo abaixar e corra dando um salto duplo.



DICA: pule na corda e pegue o coração para recuperar todo o seu sangue perdido.

DICA: resgate o cara para ganhar um item passar de fase.

Buffy The Vampire Slayer

THQ
Ação
1 jogador

7.8

Controle 10

Fáceis de serem executados. Até para quem esta jogando pela primeira vez, os comandos são bem simples.

Diversão 7.0

É divertido ver os diálogos com os personagens reais e algumas discussões entre eles.

Gráfico 8.0

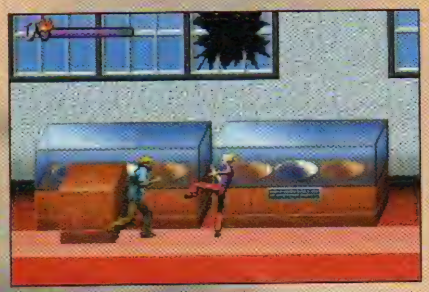
Os gráficos são bons mas poderiam ter sido melhorados já que é um jogo de uma série de tv bem popular.

Som 7.0

Os sons combinam com algumas partes do jogo ma não todas, deixando tudo um pouco enjoativo.

Tudo igual - *Por Lord Mathias*

As fases são muito repetitivas... Não queria jogar para só ver mudanças em cenários!

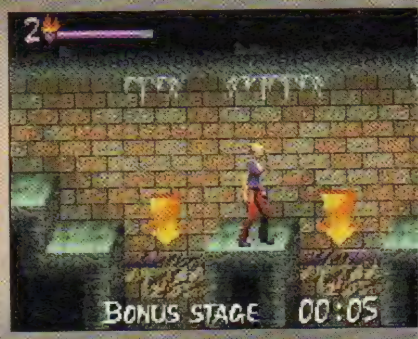


DICA: para matar o vampiro, fique apertando o botão B sem parar e depois use uma arma qualquer.

DICA: siga a seta, para dar continuidade a quarta fase.

DICA: para chegar à cabeça do esqueleto, corra e de um salto duplo.

DICA: pegue o anel para ficar invencível durante um curto período de tempo.



DICA: quando estiver no final do bônus st pule pelo buraco da direita e pegue uma

Por Marjorie Bros

Mai um joguinho favorito da minha lista! Nesse RGP com ação da Disney, você joga com o Mickey e/ou com Minie, além da participação do Pateta e do Pluto. Indicado para os baixinhos, o controle é bem simplificado, com ótimas explicações e muito fácil de manejar. Os gráficos também são lindos, detalhados, muito bem feitos, coloridos e sem nenhuma falha nos personagens, é até divertido ver estrelinhas voando sobre suas cabeças quando eles caem. O som, embora variado, se torna um pouco cansativo. Eu adorei e recomendo!

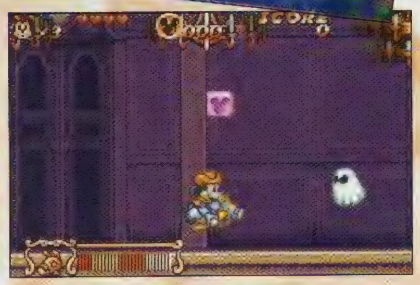
Dysney Magical Quests 2

Capcom
RPG/Ação
1 ou 2 jogadores

9.0

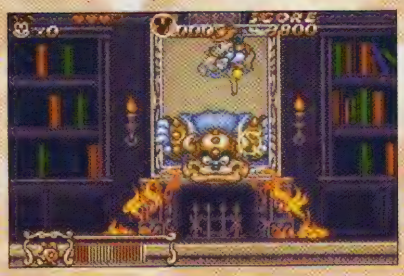
Controle	10
Diversão	9.0
Gráfico	10
Som	7.5

DICA: *entre por essa porta e ganhe coração extra .*



DICA: *Atire no fantasma duas vezes uma no ar e a outra no chão, e ele morre.*

DICA: *para matar o palhacinho, pule em cima dele e aperte o B para agarrá-lo e jogá-lo longe feito um peão.*

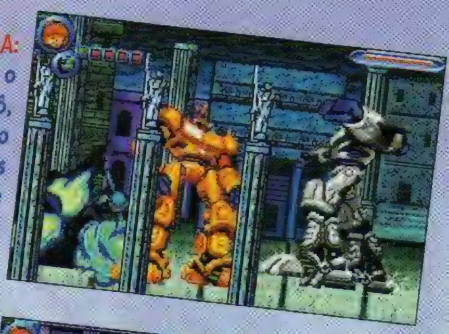


DICA: *Para matar o chefe, quando ele atirar fogo pela boca, pule e acerte a cabeça dele*

Por Baby Betinho

Baseado no filme Os Pequenos Espiões, você faz o papel do irmão mais novo que vai ganhando habilidades e outras coisas, no decorrer do jogo. O seu objetivo é fazer com que o mundo não seja dominado pelos bandidos. Os gráficos são bons e não têm falha nos personagens e cenário. O som é médio e em algumas partes é chato. Mas assim mesmo é um game legal, com muita ação e pancadaria. Vale conferir.

DICA: *para matar esse bicho, pule sobre ela usando o super pulo, então, bata nele.*



DICA: *mate o robô, batendo antes que ele ataque.*

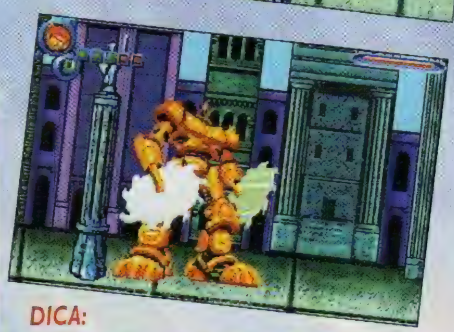
Spy Kids 3-D Game Over

Troublemaker Studios
Ação
1 ou 2 jogadores

8.0

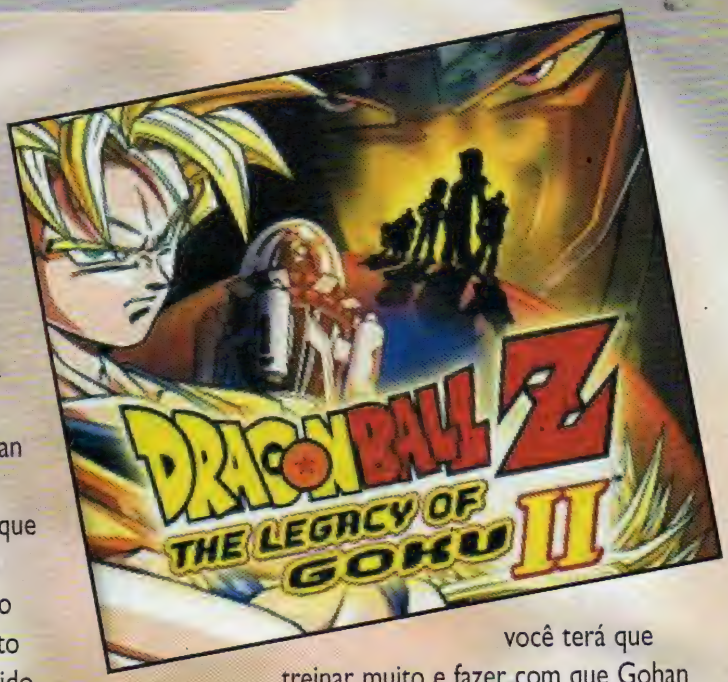
Controle	9.0
Diversão	8.0
Gráfico	9.0
Som	6.0

DICA: *aperte o botão L para mudar a sua habilidade especial e o seu pulo ficará mais forte.*



DICA:
use o botão L para mudar o tipo de soco e ficar mais forte

Por Marcelo Kamikaze



Mais um jogo do tão famoso Dragon ball Z. Só que dessa vez, houve uma pequena mudança, você jogará com Trunks e Gohan e não com Goku e companhia, fazendo com que alguns jogadores ficassem meio desapontados com o jogo. Os gráficos são muito bons, mas poderiam ter sido melhorados, e o som não é tão enjoativo como em outras versões. O Objetivo é destruir os andróides que estão devastando o planeta com seu poder destrutivo muito grande, matando e acabando com tudo e todos que cruzam seu caminho. Para isso, você terá que treinar muito e fazer com que Gohan e Trunks fiquem fortes o suficiente para aguentar golpe do adversário. Esse é mais um jogo que, com certeza terá uma grande quantidade de fãs e adoradores pelos super sayajins, trazendo muito sucesso. Boa sorte na perseguição aos andróides e aproveite este ótimo game.

DICA: aperte o botão A em cima desse livro concluir o sue primeiro objetivo.

DICA: passe pela porta número 1 e achará Prepare-se para enfrentar o frieza impostor.

DICA: use o power capsule para aumentar um ponto de sua força.

DragonBallZ: The Legacy Of Goku

Atari
RPG
1 jogador

8.5

Controle 10

Os comandos são facílimos de serem executados, não há como errar em nenhum momento do jogo.

Diversão 8.0

É divertido ver como os personagens se movimentam, conversam e lutam.

Gráfico 8.0

Os gráficos são legais mas por ser um jogo de extremo sucesso poderia ser bem melhor.

Som 8.0

Esperava-se um pouco mais do som, embora melhorou muito em relação às outras versões de Dragon Ball.

Tela ruim! - Por Baby Betinho

A tela do jogo se movimenta para cima e para baixo, conforme o movimento da bolinha, o que acaba causando muita tontura.

DICA: para estourar a pedra, de um soco apertando o botão B sobre ela.

DICA: após o treinamento, voe para essa cidade e ande por lá até encontrar Gohan.

DICA: aperte start e depois o botão L para ver os seus objetivos.

DICA: use o símbolo no chão para salvar se jogo. Faça isso sempre que precisar.

DICA: para matar o "cachorro", use a fireb várias vezes até ele morrer.

Por Marjorie Bros

Mais um jogo do meu encanador preferido. Apesar de ser igual ao do Snes, os gráficos, melhoraram, o controle é fácil, e o game é um ótimo joguinho de plataforma, bem infantil e gostoso. O som é que irrita um pouco. O objetivo é, mais uma vez, salvar a princesa, sequestrada por Bowser. Para isso, Mario terá grandes desafios, passando por várias fases, com diferentes cenários, muitos chefes. Nada que ele não consiga, com sua ajuda é claro.

DICA: sempre pegue o quadrado de prêmios no final de cada fase para passar pela mesma

DICA: cuidado com essa flor, ela sobe de repente e tira sua vida

DICA: cuidado com esse foguinho para não ser pego de surpresa e morrer

DICA: escolha bem o baú para pegar um bom item, o do meio tem uma peninha.

Super Mario Advance 4

Nintendo
Ação
1 jogador

8.2

Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	9.0
Som	6.0

Por Lord Mathias

O seu objetivo é fazer a maior quantidade de grafittis que puder para passar de fase, mesmo que guardas e outros caras tentem impedir. Os gráficos são muito fracos, poderiam ser bem melhores. O controle também é meio complicado, mas o som é muito bom. Sendo um jogo de patins, esporte que aqui no Brasil não é muito famoso, fará grande sucesso para os adoradores e praticantes de Inline.

DICA: para passar de fase, pegue os sprays que ficam no chão e pixe onde a seta vermelha estiver apontando.

DICA: não chegue muito perto desse cara, senão você irá levar um tiro e perderá sangue.

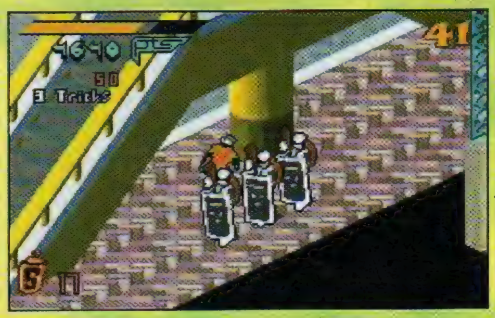
Jet Grind Radio

THQ
Esporte
1 ou 2 jogadores

8.0

Controle	8.0
Diversão	9.0
Gráfico	7.0
Som	9.0

DICA: faça tudo o que o cara de cinza fizer para concluir o seu treinamento.



DICA: cuidado com os caras de escudo, eles tiram muito o seu sangue

PLAYSTATION 2

XBOX

GAMECUBE

THE HULK

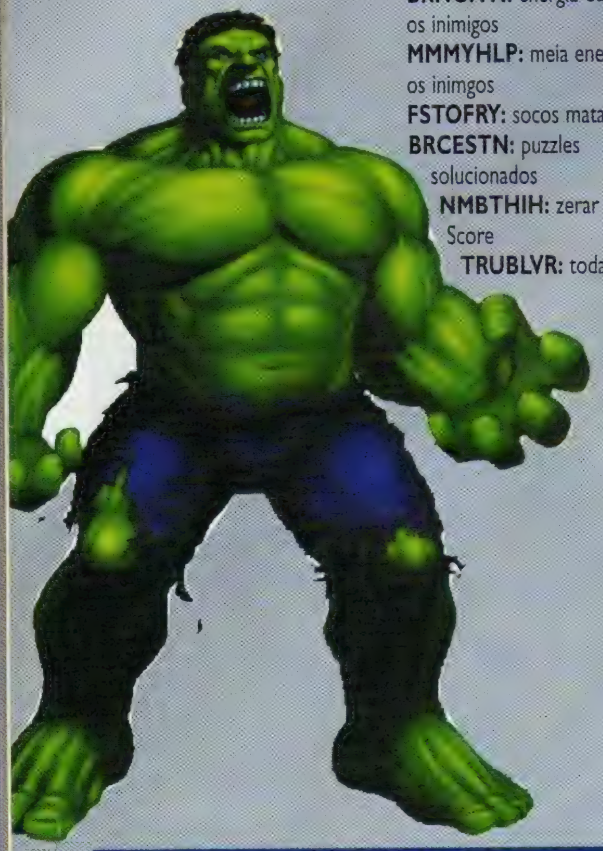
Códigos

Durante o jogo localize os "Game Terminal" e insira os códigos para ganhar prêmios:
FIFTEEN - "Desert Battle" Movie Art
SANFRAN - "Hulk Transformed" Movie Art
PITBULL - "Hulk vs. Hulk Dogs" Movie Art
JANITOR - Hulk cinza
NANOMED - "Hulk Movie" FX

Códigos 2

Vá à tela de Option e escolha Code. Digite os códigos. Os efeitos são acionados entrando em Options, depois, Special Features e Cheats.

GMMSKIN: invencibilidade
FLSHWND: pegar Regenerator
ANGMNGT: barra Rage no máximo
GRNCHTR: continues infinitos
HLTHDSE: energia dupla para Hulk
BRNGITN: energia dupla para os inimigos
MMMYHLP: meia energia para os inimgos
FSTOFRY: socos matadores
BRCESTN: puzzles solucionados
NMBTHIH: zerar High Score
TRUBLVR: todas as fases



PLAYSTATION 2

WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY

Master Cheat (destrava tudo)

Vá para o menu principal e pressione rapidamente ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →. Uma mensagem vai indicar o sucesso do código.

Todas as fases

Vá para o menu principal e pressione □, □, □, □, ○, ○, ○, ○, △, △, △, △, □, ○, △.

Todas as Gaps

Vá para o menu principal e pressione R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2.

Competidores secretos

Gire o direcional analógico direito em sentido horário por cerca de 15 vezes (até uma mensagem surgir na tela). Dois novos competidores estarão disponíveis. Continue com o processo e outra mensagem aparecerá, liberando mais três personagens.

Segunda e terceiras pranchas

Vá para o menu principal e pressione ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓.

Todos os vídeos

Use a dica de liberar todas as fases. No modo Carrer, vá para o Ocean World com o personagem cujo vídeo você quer liberar. Jogue a fase até destravar o desafio "Boardslide the Rollercoaster". Superando-o, você terá acesso ao vídeo do cidadão.

Jogue com Jordan

Consiga todas as estrelas em Star Search Challenges.

Jogue com Summer

Termine o jgo com quaisquer um dos wakeboarders.

DROME RACERS

Todas as pistas do Arcade Mode

Vá para o menu principal e pressione ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, △, △, X.

Todos os seis carros para modos para 2 jogadores

Vá para o menu principal e pressione ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, □, □, X.

Corra com a vaca

Vá para o menu principal e pressione ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ○, ○, ○.

Corra com Purple Rain

Vá para o menu principal e pressione ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ○, ○, ○.

Modo Wire Frame

Vá para o menu principal e pressione ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ○, ○, X.

Vitória fácil

Vá para o menu principal e pressione ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, □, △, ○. Durante o jogo pressione L3 para vencer.

SILENT HILL 3

Truque do Beef Jerky

Se não tiver mais munição, jogue o item beef jerky. Os inimigos (principalmente os cães) serão atraídos pelo bife enquanto você dá no pé.

Novas roupas

Termine o jogo. Assim você conseguirá a opção Extra Costume. Entre com as senhas abaixo para liberar as roupa
Nota: cuidado com as letras maiúsculas e minúsculas.

Roupa	Código
Heather Shirt	HappyBirthDay
Onsen	I_Love_You
Block Head	PutHere2FeelJoy
Don't Touch	TOUCH_MY_HEART
God Of Thunder	GangsterGirl
The Light	LightToFuture
Transience	ShogyouMujou
Killer Rabbit	BlueRobbieWin
Royal Flush	01_03_08_11_12
Golden Rooster	cockadooodledoo
Transform Costume	PrincessHeart
Zipper	Shut_your_mouth
Game Reactor T-shirt	SH3_Wrestlarn
Play-shirt	sLmLdGhSmKfBfH

Extra Options

No menu de Options segure L1 + L2 + R1 + R2.

SUMMER HEAT: BEACH VOLLEYBALL

Vários códigos

Digite os códigos abaixo na tela de cheats.

Dica	Código
Desativar setas	Whine
Alta gravidade	Zippy
Vozes agudas	Mouse
Baixa gravidade	Space
Vozes graves	Horse
Modo unha	Nails
Cabeças que giram	Exosz
Todos os acessórios	Werit
Todos os bônus beach house	Mypad
Todos os personagens	Peeps
Todos os níveis de dificuldade	Champ
Todas as localidades	80Day
Todos os mini-games	Major
Todos os vídeos	Musak
Todos os trajes de banho	Greed
Todos os trailers	Gamon
Bola de coco	Milky
Nerd ball	Golem
Sun ball	Hot !

Mais personagens

Para liberar os seguintes jogadores faça o que se pede:
Manniquin - Termine o US tour na dificuldade Easy;
Dummy Man - Termine o US tour na dificuldade Medium;
Enigma - Termine o US tour na dificuldade Hard;
Incognito - Termine o US tour na dificuldade Expert;
Tina Golding - Termine ambos os treinos;
Hepheastus - Termine o modo Arcade na dificuldade Hard;
Artemis - Termine o modo Arcade na dificuldade Expert.

Comerciais de Vexx & Burnout 2

Termine o modo Arcade na dificuldade Easy.

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Seleção de fases
Pause o jogo e segure L1 + R2 + ↓ + △. Solte os botões e rapidamente pressione ○, ↑, □, △, →, ↓. A opção Level Select vai aparecer no menu de pausa.

Ar infinito
Na água, quando seu ar estiver acabando, salve o jogo e recarregue o save para estar com os pulmões cheios.

Trocar de armas sem usar Select
Segure L1 e pressione para cima no direcional digital.

Plantar bananeira
Com a Lara pendurada, segure L1 e pressione para cima.

Agarrar-se de costas
Fique de costas para um local onde Lara possa se pendurar, segure L1 e pressione X.

Mortal
Fique próximo a um lugar onde Lara possa descer, segure △ para agachar e pressione para frente no direcional analógico.

Mergulho na água
Perto de local onde se possa entrar na água, segure L1 e pressione X.

Swan Dive
Segure L1 + ↑ (no analógico) e pressione ○.

DOWNHILL DOMINATION

Códigos
Os códigos abaixo devem ser digitados durante o jogo e seja rápido. Ative o Unlock Code primeiro para poder usar os códigos seguintes.

Unlock Code: ↑, △, ↓, X, ←, ○, →, □;
Super Bounce: ←, □, X, ↑, △;
Anti-gravidade: ↓, △, □, □, ↑;
Mega Flip: →, ↑, ↑, →, →, ○;
Super Bunny Hop: ↑, X, ←, □, ↑;
Adrenaline Boost: ↓, ←, ←, →;
Stoke Trick Meter: ↓, ←, ←, →, →;
Upgrade de combate: ↑, ↓, ←, ←, →;
Upgrade para Bottle: ↑, ↓, ←, ←, →, →
Restaurar energia: ↓, →, →, ←, ←;
Combat Free: ←, □, ○, □, ←;
Dinheiro: →, ↑, ↑, ○, ○, □.

THE ITALIAN JOB

Modos Bônus
Termine o story mode e ganhe uma galeria de fotos, de artes e de pré-produção. Além dos créditos.

Todos os circuitos
Termine o game com rank A em todos os níveis.

Todas as pistas Stunt
Assim que passar uma Courses, as seguintes aparecerão.

Pontos extras
Usando carros tipo Mini Cooper, quando estiver correndo, vire o carro e segure R1. Você ganhará pontos bônus dependendo de quanto tempo conseguir fazer a manobra. Faça isso quantas e quantas vezes quiser.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Sem perda de energia nas quedas
Se, logo ao cair, você entrar no modo de combate, Indy não sofrerá danos pela queda.

Incencibilidade
Na tela de "Press Start" segure L1 e R1 e, sem soltá-los, digite ↑, ↑, ↓, ↑, (X), □, (X), ○, ↑, ↓, △, Start

Duas facas
Para segurar duas facas você deverá selecionar uma outra arma. Pegue a segunda faca e selecione o chicote. Recolha o chicote e a segunda faca está sobre a primeira.

Galeria de arte
Pegue todos os artifacts para liberar a galeria de arte.

Local dos artifacts

Localização	Artifact	Fase
Ceylon	Idol Of Ramba Vihara	Gates Of The Lost City
Ceylon	Mahavatu Mask	The Hunter's camp
Ceylon	Port Negombo Relic	The Palace Of Forgotten Kings.
Prague	Medallion Of Lebuse	The Library
Prague	Stochov Fragment	The Observatory
Prague	Cistercian Mask	Vega's Tower
Istanbul	Piri Reis Manuscript	Istanbul Breakout
Istanbul	Ottoman Seal	The Secret Of The Mosque: Part 1
Istanbul	Delian Proclamation	The Sunken Palace
Hong Kong	Tai-Tsu Mask	The Golden Lotus
Hong Kong	Longshan Idol	The Golden Lotus: Part 2
Hong Kong	Qianlong Plate	The Streets Of Hong Kong.
Peng Lai Lagoon	Sancai Plate	The Secret Of Peng Lai Lagoon: Part 2
Peng Lai Lagoon	Sima Qian Shiji	Iron Cross
Peng Lai Lagoon	Tablet Of Longjiang	The U-Boat Base: Part 2.
Peng Lai Mountain	Zhao Mo Rhyton	The High Road To Peng Lai
Peng Lai Mountain	Gui Jian Scroll	The Infiltration
Peng Lai Mountain	Changan Stone	The Airbase
Black Dragon Fortress	Mask Of Cambulac	Black Dragon Fortress
Black Dragon Fortress	Qi Marble Stela	Call To Battle
Black Dragon Fortress	Yuan Xiang	The Tower Of Storms

PLAYSTATION

FINAL DOOM

Armas, munições e chaves
Pause o jogo e digite X, △, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←. Todas as armas, munições e chaves da fase estarão disponíveis.

Mapa revelado
Pause o jogo e digite △, △, L2, R2, L2, R2, R1, □. Todas as paredes e limites aparecerão no mapa.

Objetos revelados
Pause o jogo e digite △, △, L2, R2, L2, R2, R1, ○. Todos os objetos (inimigos, itens, armas e interruptores) serão revelados no mapa.

Invencibilidade
Pause o jogo e digite ↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○.

Seleção de fases
Pause o jogo e digite →, ←, R2, R1, △, L1, ○, X.

Paredes transparentes
Pause o jogo e digite L1, R2, L2, R1, →, △, X, →. Você poderá ver através das paredes.

The Master Levels

Level	Name	Password
2	Virgil	RBF9D395SQ
3	Canyon	1L3C!F7XO2
4	Combine	HLLZTPOKKK
5	Catwalk	6J1NWHFR64
6	Fistula	8WWRSSHM79
7	Geyron	D9SOWVFJFC
8	Minos	HS9YW3HMFC
9	Nessus	OSSHCWFVYW
10	Paradox	HT!OVLXLDB
11	Subspace	J77VYTMDCF
12	Subterra	6XDHRW25!8
13	Vesperas	C33W2YOGHK

TNT Evilution

Level	Name	Password
14	System Control	FP62ZMSWJG
15	Human Barbecue	D5510QKRKH
16	Wormhole	ZVBKT!O69!
17	Crater	ICCTV9GQ!9
18	Nukage Processing	TM4OLJ2ZKJ
19	Deepest Reaches	HYY4GQ9GSQ
20	Processing Area	!5NR4W7C20
21	Lunar Mining Project	1FFGVZ1777
22	Quarry	SN5YORKIGH
23	Ballistyx	ZBBST6R89!
24	Heck	GK25JLV3LL

The Plutonia Experiment

Level	Name	Password
25	Congo	G224SGYSNL
26	Aztec	TR8WXJVNBD
27	Ghost Town	XBBRT67N8!
28	Baron's Lair	NGZ9HTCMMP
29	The Death Domain	OGGMO6W546
30	Onslaught	99SD40FYVW

GAMECUBE

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Concurso Hole in One
Segure Z e pressione Start na tela "Press Start" para revelar a opção Special Constests. No Hole in One você deve colocar bola no buraco com uma tacada.

Torneio Target Tour
Segure Z e pressione Start na tela "Press Start" para revelar a opção Special Constests. Escolha Password Tournament e entre com o código CEUFPXJ1.

Torneio Hollywood Video Tour
Segure Z e pressione Start na tela "Press Start" para revelar a opção Special Constests. Escolha Password Tournament e entre com o código BJGQBULZ.

Liberar pista Cheep Cheep Tournament
Ganhe o primeiro lugar na Lakitu Classic com qualquer personagem.

Liberar pista Sands Classic
Ganhe o primeiro lugar na Cheep Cheep Tournament com qualquer personagem.

Liberar pista Blooper Bay
Ganhe o primeiro lugar na Sands Classic com qualquer personagem.

Liberar pista Peach's Castle Grounds
Ganhe o primeiro lugar na Blooper Open com qualquer personagem.

Liberar pista Bowser Championship
Ganhe o primeiro lugar na Peach's Invitational com qualquer personagem.

Melhores personagens
Para liberar a versão estrela de cada jogador você precisa vencê-los no modo Vs quando eles tiverem um envelope an tela de seleção. Os personagens estrela arremessam a bola mais longe.

Liberar Birdie Challenge Back Nine
Vença o Front Nine no Birdie Challenge para liberar a Back Nine.

Liberar jogador Boo
Consiga 50 Best Badges.

Liberar jogador Bowser Jr.
Termine o modo Ring Shot por completo.

Liberar jogador Shadow Mario
Consiga as Badge em cada buraco no modo Tournament. Você consegue uma Badge quando consegue uma Birdie (uma tacada a menos que o par de cada buraco).

Liberar jogador Petey Piranha
Vença os mini-games Shooting, Approaching e Putting nos 3 níveis de dificuldade.

Liberar mini-games mais difíceis
Termine os mini-games nos níveis interemediários para liberar as mais difíceis.

WARIO WORLD

Destravar minigame 1: Dodge Ball
Em Greenhorn Ruins pegue todos os 8 tesouros

Destravar minigame 2: UFO Assist
Em Wonky Circus pegue todos os 8 tesouros

Destravar minigame 3: Jumpin Rope
Em Beanstalk Way pegue todos os 8 tesouros

Destravar minigame 4: Munch A Bunch
Em Pecan Sands pegue todos os 8 tesouros

Destravar Trial Version 1: Wario Whirled
Em Greenhorn Forrest pegue todos os 8 tesouros

Destravar Trial Version 2: Heads Up
Em Horror Manor pegue todos os 8 tesouros

Destravar Trial Version 3: Gold Digger
Em Shivering Mountains pegue todos os 8 tesouros

Destravar Trial Version 4: Lickety Split
Em Mirror Mansion pegue todos os 8 tesouros

Melhor castelo
Ache todas 40 Spritelings (duendes) antes de derrotar o último chefe para conseguir o melhor castelo e, por conseqüência, o melhor final.

THE ITALIAN JOB

Modos Bônus
Termine o story mode e ganhe uma galeria de fotos, de artes e de pré-produção. Além dos créditos.

Todos os circuitos
Termine o game com rank A em todos os níveis.

Opções Extras
Termine todas as corridas em primeiro lugar para liberar mais itens na tela de options.

BLACK AND BRUISED

Todos os boxeadores
Na tela de "Setup" menu, selecione a opção "Cheat" e digite Start, A, Y, X, X, Z, Z, X, Y, A, Start.

Invencibilidade
Na tela de "Setup" menu, selecione a opção "Cheat" e digite Start, A, A, Y, Y, Z, Z, X, X, Start. Este código pode ser usado no controle 1 ou 2, e seus efeitos são para os respectivos jogadores.

Modo Turbo
Na tela de "Setup" menu, selecione a opção "Cheat" e digite Start, Z dez vezes, Start.

Power Up constante
Na tela de "Setup" menu, selecione a opção "Cheat" e digite Start, A, Y, A, Y, A, Y, X, X, X, Start. Este código pode ser usado no controle 1 ou 2, e seus efeitos são para os respectivos jogadores.

Modo de conversação
Na tela de "Setup" menu, selecione a opção "Cheat" e digite Start, Z, A, Y, X, Z, Z, Z, Start.

Torneio intercontinental
Na tela de "Setup" menu, selecione a opção "Cheat" e digite Start, A, A, A, Y, Y, Y, X, X, X, Start. Ou vença todos os cico torneios para liberar o Intercontinental.

Roupas alternativas
Na tela de "Setup" menu, selecione a opção "Cheat" e digite Start, A, Z, Y, X, Start. Ou vença o modo Life com cada lutador para liberar outro traj

Life mode de todos os lutadores
Na tela de "Setup" menu, selecione a opção "Cheat" e digite Start, A, X, Y, Z, A, X, Y, Z Start.

Arena Scrap Yard
Na tela de "Setup" menu, selecione a opção "Cheat" e digite Start, Y, Z, Y, Z, A, A, Star Ou vença o todos os modos Survival.

Jogar com King Khar
Vença o torneio Top Conten

Jogar com Matador
Vença o torneio Tournament

Jogar com Odive
Vença o torneio Pro Tournar

Jogar com Old Mast
Vença o torneio World Championship.

Jogar com Training Robot
Complete o mod Training.

Restaurar energia
Pressione o botão repetida quando for ao chão para recuperar um pouco de en evitar um nocaute.

FINDING NEMO

Passwords

Fase	Password
first day	1h51
drop off	h251
meeting dory	bgn1
minefield	mhp1
aquarium	3hp1
abyss	4gp1
training	37p1
jellyfish forest	m8l2
filter block	38l2
turtle dive	mqvk
treatment plant	17vh
finding father	m8wc e 48oc

www.illustra.com.br

DESCUBRA O ARTISTA QUE EXISTE ENTRE SEU TECLADO e sua CADEIRA

illustra
cursos

http://www.illustra.com.b

CURSOS ON LINE E POR CORRESPONDÊNCIA

DESENHO
MANGÁ
QUADRINHOS
ILUSTRAÇÃO
COMPUTAÇÃO

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

Libere oficiais

Tenha sucesso nos objetivos para liberar os oficiais

Objetivo	Oficial
Termine todas as campanhas	Hawke
Termine todas as campanhas	Lash
Termine todas as campanhas no modo hard	Hachi
Consiga um rank A no modo campanha	Nell
Consiga um rank A no modo campanha	Sturm
Termine a campanha Yellow Comet	Kanbei
Termine a campanha Yellow Comet	Sonja
Termine a campanha Green Earth	Drake
Termine a campanha Green Earth	Eagle
Termine a campanha Blue Moon	Olaf
Termine a campanha Blue Moon	Grit
Recrute Drake ou Eagle	Jess
Recrute Grit ou Olaf	Colin
Recrute Kanbei ou Solja	Sensei

BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

Vários códigos

Digite os comandos na tela "Select a Slot".

Efeito	Comando
Roupa dourada	→, ↑, ↑, R, R, Select, ←
Roupa de 1973	→, ↓, ↓, R, R, Select, ←
Roupa dragão	→, ↑, ↓, R, ↑, Select, ←
Invencibilidade	Segure L e, sem soltá-lo, ↓, ↓, R, R, ↑, ↑, Select
Armas e munição	Segure L e, sem soltá-lo, R, ↑, R, ↑, R, ↑, R
Modo Time Challenge	Segure L e, sem soltá-lo, ↑, ↓, ↑, R, ↑, ↓, Select
Modo Director's Cut	Segure L e, sem soltá-lo, ↑, R, Select, R, ↑, Select, Select
Modo Gallery	Segure L e, sem soltá-lo, ↓, ↑, ↓, R, R, Select, ←
Inimigos Texasas	Segure L e, sem soltá-lo, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←
Inimigos Jamals	Segure L e, sem soltá-lo, →, →, →, →, →, →
Inimigos aleatórios	Segure L e, sem soltá-lo, ↑, →, ↓, R, R, Select, ←
Inimigos Big Thug	Segure L e, sem soltá-lo, →, ←, →, ←, →, ←, →

Modo Director's Cut Mode e roupa de 1973

Termine o jogo na dificuldade Normal.

Roupa dragão

Termine o modo Director's Cut.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Passwords

Fase 1: 3NKFZ8
Fase 2: 9MD1WV
Fase 3: XTN4F7
Fase 4: 5BVPL2
Fase 5: 9D6F0S
Fase 6: TSCNB4
Fase 7: CSJTQZ
Fase 8: BNPXZ9
Fase final: GH9MRY

DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU II

Pegue 99 Cookies

Vá para o Castle corp e fale com a mão de Bulma até ela dizer que você tem 99 cookies.

Novos golpes

Na capítulo dos andróides, no dia de lutar contra eles, Piccolo e Gohan ganham golpes novos. Indo para Master Roshis Island, os dois e mais Vegeta, ganharão mais um golpe de três possíveis (Whirlspin, Twinslash e Superkick). Além disso também levará o golpe Scatter Shot e Piccolo poderá ser um Super Namek se fundir com Kami-sama.

Jogue com Mr. Satan

Chegue ao nível 50 com Trunks, Vegeta, Piccolo e Gohan. Vá para os portões marcados com 50 para coletar os troféus nas seguintes localidades:
Gohan: Outside Gingertown;
Piccolo: New Namek (você tem que achar todos os 7 Nameks perdidos antes);
Trunks: West City;
Vegeta: Northern Mountains.
Agora, depois de terminado o Cell Games, Mr. Satan estará disponível.

Novo final

Use Mr. Satan e chegue ao nível 50. Vá para West City e quebre o portão 50 para a ZZTV.

SPYRO: SEASON OF FLAME

Pegar Spyro azul

Na tela-título digite ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ←, →, ↓, B. Um som confirma a entrada da dica.

Vidas infinitas

Na tela-título digite ←, →, ←, →, →, →, ↑, ↓, B. Um som confirma a entrada da dica.

Mini Games

Na tela-título digite →, ↑, ↓, ↓, ↓, →, ↑, ↓, B. Um som confirma a entrada da dica.

Todos os portais

Na tela-título digite ↑, ←, ↑, →, ↑, ↓, ↑, ↓, B. Um som confirma a entrada da dica.

Todas as baforadas

Na tela-título digite →, ↓, ↑, →, ←, ↑, →, ↓, B. Um som confirma a entrada da dica.

Todos os Atlas Warping

Na tela-título digite ↓, ↑, ←, ←, ↑, ←, ←, →, B. Um som confirma a entrada da dica.

Munição infinita

Na tela-título digite →, ←, ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, B. Um som confirma a entrada da dica.

Escudo infinito

Na tela-título digite ←, ↓, ↑, →, ←, ↑, ↑, ←, B. Um som confirma a entrada da dica.

PC

CROSS ROADS: GREEN WAVE

Todas as fases

Vá para o menu principal e pressione Ctrl esquerdo + Shift esquerdo F2. Comece um novo joga para ter acesso a todos os mapas.

AGE OF WONDERS 2: SHADOW MAGIC

Códigos

Durante o jogo pressione Shift + Ctrl + C. Se entrar com oo código corretamente você ouvirá um som.

Resultado	Código
Mil gold	gold
Mil mana	mana
Todos os spells pesquisados	research
Completar fase atual	win
Perder fase atual	lose
(Des)ligar exploração de todo o mapa	explore
(Des)ligar neblina	fog
(Des)ligar movimentos livres	freemove
(Des)ligar spells infinitos	spells
(Des)ligar produção instantânea	instantprod
(Des)ligar pesquisa instantânea	instantres
(Des)ligar inteligência artificial do jogador	ai
(Des)ligar espionagem de cidades inimigas	cityspy
Melhorar herói	upgradehero
Ver todas as cidades da fase	towns
Código desconhecido	emergehero

MIDNIGHT CLUB 2

Vários códigos

Vá para a opção Option e, em seguida, Cheat Code e insira os cód respeitando maiúsculas e minúsculas.

Código	Resultado
griswold	Todas as cidades
theparrot	Todos os modos
upupdowndown	Todas as cidades, veículos e modos
rimbuk	Todas as cidades, veículos e modos
octane	Nitro
yerbamate	Nitro infinito
starpower	Arma e sem sofrimento de danos
leatherandlace	Arma, lançador de foguetes e sem sofrimento de danos
howhardcanitbe#	Ajuste de dificuldade (substitua o # pe algarismos 0 a 9; 0 é o mais fácil)
howfastcanitbe#	Ajuste de velocidade (substitua o # pe algarismos 0 a 9; 0 é o mais lento)
starlite	Visão alucinante
tumbler	Efeito desconhecido
aquaspark	Efeito desconhecido
happyhour	Efeito desconhecido
operationdoom	Efeito desconhecido
quickFix	Efeito desconhecido

Use a motocicleta

Vença 5 motos na Long Race

Use o carro de polícia de Los Angeles

Vença todas as 5 pistas de L.A no modo Arcade.

Use o carro de polícia de Los Paris

Vença todas as 6 pistas de Paris no modo Arcade.

Use o carro de polícia de Tóquio

Vença todas as 7 pistas de Tóquio no modo Arcade.

Use o carro SLFA50X

Vença todas as pistas de L.A., Paris e Tóquio e receba o carro SLFA50X, parecido com o do Batman.

Use o carro Veloci

Vença o World Champ em todas as pistas.

DISCIPLES 2: SERVANTS OF THE DARK

Vários códigos

Pressione Enter, digite o código e pressione Enter novamente para ativar os efeitos.

Código	Efeito
moneyfornothing	Mana e ouro em 9999
borntorun	Movement points do grupo cheios
help!	Enche o HP do grupo
wearethechampions	Vencer missão
loser	Perder missão
herecomesthesun	Abrir todo o mapa
paintitblack	Esconder mapa não visto
anotherbrickinthewall	Permitir coctruções na capital novamente
givepeaceachance	Paz com todas as nações
badtothebone	Guerra com todas as nações
cometogether	Aliança com todas as nações
jump	A um ponto para aumentar de level
stairwaytoheaven	Level up
lifeisacarnival	Reviver unidades mortas
allalongthewatchtower	Efeito desconhecido
invisibletouch	Deixa unidades invisíveis até que entrem em batalha
letsdothetimewarpagain	Efeito desconhecido

XBOX

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Energia rápida

Quando seu personagens estiver para morrer e possuir pontos para aumentar de level, faça-o. Isso recuperará sua energia.

Localização dos companheiros

Personagem	Local
Bastila (Jedi humano)	Taris
Canderous (Soldado Mandalorian)	Taris
Carth (Soldado humano)	ndar Spire
HK-47 (Droid de combate)	Tatooine (buy him in the droid shop)
Jolee Bindo (Jedi humano)	Kashyyyk
Juhani (Guardiã Jedi)	Dantooine (não a mate)
Mission (Tw'lek Scoundrel)	Taris
Zaalbar (Escolta Wookie)	Taris
T3-M4 (Droid especializado)	Taris

Item dos tripulantes

Veja uma lista dos itens que o pessoal da Ebon Hawk criam para você. É só falar com eles.

Personagem	Item
Mission	Security Spikes Play Pazaak
Canderous	Arenal stimulants
HK-47	Fighter simulation (mini-game)
Jolee	Medpack
T3-M4	Computer Spike
Zaalbar	Grenades
Juhani	sotaque estranho
Bastila	ver visões antigas
Carth	dicas de estilo de Goatee

Final secreto

Com o seu controle plugado nas portas 1, 2 ou 3, coloque um segundo controle na entrada 4. Antes de entrar na batalha final com Darth Malak (não entre na porte), acione os botões L e R nos dois controles para um final secreto.

Zoando a voz

Com o seu controle plugado nas portas 1, 2 ou 3, coloque um segundo controle na entrada 4. Com o jogo em andamento, pressione os botões branco ou preto para mudar a entonação das vozes.

Manter Sith Armor e robe do povo da areia

Depois de obter as referidas armaduras, equipe-o em um companheiro. Assim você poderá usá-lo em outras fases.

THE ITALIAN JOB

Modos Bônus

Termine o story mode e ganhe uma galeria de fotos, de artes e de pré-produção. Além dos créditos.

Todos os circuitos

Termine o game com rank A em todos os níveis.

Todas as pistas Stunt

Assim que passar uma Courses, as seguintes aparecerão.

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Vários códigos

Insira os códigos durante o jogo. Uma mensagem vai confirmar a dica.
God Mode: segure L3 e, sem soltá-lo, digite B, A, Y, X;
Todas as armas: segure L3 e, sem soltá-lo, digite X, Y, A, B;
Munição infinita: segure L3 e, sem soltá-lo, digite preto, A, Y, branco;
Mudança de mapa: segure L3 e, sem soltá-lo, digite preto, B, A, branco.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Cinqüenta Skill Points

Durante o jogo e no chão digite A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A.

Cem mil de ouro

Durante o jogo e no chão digite A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A.

Invencibilidade

Durante o jogo e no chão digite A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A.

Reputação neutra

Durante o jogo e no chão digite A ,X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A.

OUTLAW VOLLEYBALL

Modo cabeção

Durante o jogo segure L e, sem soltá-lo, digite B, A, B, Y.

Modo peitão

Durante o jogo segure L e, sem soltá-lo, digite B, ↑, ↑, B, Y

Tudo no máximo

No modo Exhibition segure R e, sem soltá-lo, digite ←, branco, →, branco

Ganhe um Fight Token

No modo Exhibition segure L e, sem soltá-lo, digite branco, branco, branco

Todos os personagens

Vá para o Exhibition e, na seleção de escolhe de personagens, segure L e, sem soltá-lo, digite ←, branco, →, branco.

KARATE
DE COMBATE
SEIWAKAI

Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto
Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional

- ✔ Musculação
- ✔ Localizada
- ✔ Glúteos
- ✔ Abdominal
- ✔ Alongamento
- ✔ Lambaeróbica
- ✔ Personal Trainer
- ✔ Ju-Jitsu Morgante
- ✔ Capoeira
- ✔ Bodyattack
- ✔ Bodybalance
- ✔ Bodycombat
- ✔ RPM
- ✔ Bodyjam
- ✔ Bodypump
- ✔ Bodystep

Nível academia
Av. Pedro Bueno, 16 - Aeroporto
Fone.: 5589-7716
São Paulo - SP
Para maiores informações:
www.nivela.com.br

PLAYSTATION 2

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Código de ativação	F443B62E B77C4516 24CFFEB6 576D8C01 24DAF6A8 1647C529 24DBF6A8 9647C519 24DAF6AA 1247C539 24DFF6AA D247C589 4454B628 1274C5A8 3942D6E1 9BABB1E0 24DFF4AA D2C7C5A8 24DAF4A8 16C7C598 24DBF4A8 96C7C5B8 24DAF7AA 12C7C508 24DAF70A 16F5C528 24DFF7AA 5EE5C519 2491B328 10F657FC
Ammo For All Guns	24903568 347451EC 244135E8 38F4519F
Máxima força (Portas)	2400BFF6 BB7C12B3
Have Super Jump	24D18EB8 1676520D
Infinite Grip	2490B268 34F445BC
Infinite Health	24818EFA 347650DD 249196E8 247551FC 248094CC A5541165 24D0B168 34F4471C 24D0B168 34F4478C
Dinheiro infinito	2415153E BAE0D05E
Infinite Oxygen	24D0B368 3474471C
Começar com 99 Antique Doubloons	24D0B5AE 1EE4C5AB 2451B5A8 16E4C599 24D1BDB0 9FE6CDBA 2400B6A8 1A64C50B
Começar com 99 Boran-X Clips	2440B5B8 9EE4C529 2451B5A8 96E4C51B 24D1BDB0 9FE6CD3A 2440B5A8 1AE4C58B
Começar com 99 Chocolate Bars	2490BCAC 9664C529 2491B4A8 9664C519 2491BCB0 9F66CD3A 2400B4A8 1A64C58B
Começar com 99 Desert Ranger Clips	24D0B6AE 16E485AB 2451B6A8 96E4C59B 24D1BEB0 9FE6CDBA 2440B4A8 1AE4C50B
Começar com 99 Health Bandages	2490BCAC 9664C5AB 2491B4A8 9664C599 2491BCB0 9F66CDBA 2400B7A8 1A64C50B
Começar com 99 Health Pills	2490BFAC 1664C52B 2491B7A8 9664C519 2491BFB0 9F66CD3A 2400B7A8 1A64C58B
Começar com 99 Large Medipacks	2410BDAC 9664C529 2491B5A8 9664C519 2491BDB0 9F66CD3A 2400B5A8 1A64C58B
Começar com 99 M-V9 Clips	24D0B6AE 96E48529 2451B6A8 96E4C51B 24D1BEB0 9FE6CD3A 2440B6A8 1AE4C58B
Começar com 99 Rigg 09 Clips	24D0B7AE 96E4852B 2451B7A8 96E4C51B 24D1BFB0 9FE6CD3A 2440B7A8 1AE4C58B
Começar com 99 Small Medipacks	2490B7B8 9664C5AB 2491B7A8 9664C599 2491BFB0 9F66CDBA 2400B5A8 1A64C50B
Começar com 99 V-Packer Standard Carts	2450B4A8 9EE485AB 2451B4A8 96E4C59B 24D1BCB0 9FE6CDBA 2440B7A8 1AE4C50B
Começar com 99 Vector R-35 Clips	24D0B4A8 1EE4852B 2451B4A8 96E4C51B 24D1BCB0 9FE6CD3A 2440B4A8 1AE4C58B
Começar com 99 Viper SMG Clips	24D0B7AA 1EE485AB 2451B7A8 96E4C59B 24D1BFB0 9FE6CDBA 2440B5A8 1AE4C50B
Começar com Boran-X	24C0B5B8 9E64C5A9 2451B5A8 1664C59B 24D1BDB0 9F66CDBA 2450B6A8 12E4C509
Começar com Crowbar	2490B6AC 9E64C52B 2491B6A8 1664C51B 2491BEB0 9F66CD3A 2410B6A8 1264C589
Começar com Desert Ranger	24D0B4AC 16648529 2451B4A8 1664C51B 24D1BCB0 9F66CD3A 2450B4A8 1264C589
Começar com M-V9	2450B6AE 166485AB 2451B6A8 1664C59B 24D1BEB0 9F66CDBA 2450B4A8 1264C509
Começar com par de Vector-R35	2450B4A8 1E6485A9 2451B4A8 1664C59B 24D1BCB0 9F66CDBA 2450B7A8 1264C509
Começar com Rigg 09	2450B7AE 966485A9 2451B7A8 1664C59B 24D1BFB0 9F66CDBA 2450B5A8 1264C509
Começar com Socket Spanner	2480B6A8 1664C5AB 2491B6A8 1664C59B 2491BEB0 9F66CDBA 2410B4A8 1264C509
Começar com V-Packer	24D0B7A8 9E64852B 2451B7A8 1664C51B 24D1BFB0 9F66CD3A 2450B7A8 1264C589
Começar com Viper SMG	2450B5AA 1E648529 2451B5A8 1664C51B 24D1BDB0 9F66CD3A 2450B5A8 1264C589
Super salto com corrida	24D18EB8 16F652BD
Super salto lateral	2491AFB8 16F6520D
Ativar seleção de fases	04501528 3670D3CC

THE GREAT ESCAPE

Código de ativação	F453B63C FF6C0416
Munição infinita	24D03668 16F45138
Energia infinita	248091A8 0ED555CD
Tiro rápido sem recarregamento	249024E8 12745119

FINDING NEMO

Código de ativação	0E3C7DF2 1853E59E EE972372 BCD06E02
Invencibilidade	DEBAE4FA FE719B83
Escudo invisível	DEBBB5BE BCA99B8D
Placar no máximo	DEBBB5B6 C19E7B82 DEBBB5B2 C19E7B82
Códigos para completar/habilitar fases	
Going to School	DEBB6A26 BBA89A82 DEBB697E BBA89A82
Field Trip	DEBB6A2A BBA89A82 DEBB6902 BBA89A82
The Drop Off	DEBB6A3E BBA89A82 DEBB6916 BBA89A82
Mask Chase	DEBB6AC2 BBA89A82 DEBB691A BBA89A82
Catch Dory	DEBB6AD6 BBA89A82 DEBB692E BBA89A82
Minefield	DEBB6ADA BBA89A82 DEBB6932 BBA89A82
Submarine	DEBB6AEE BBA89A82 DEBB69C6 BBA89A82
Hide And Seek	DEBB6AF2 BBA89A82 DEBB69CA BBA89A82
Mask Search	DEBB6986 BBA89A82 DEBB69DE BBA89A82
Angelfish Chase	DEBB698A BBA89A82 DEBB69E2 BBA89A82
Mount Wannahockaloogie	DEBB699E BBA89A82 DEBB69F6 BBA89A82
Jellyfish Race	DEBB69A2 BBA89A82 DEBB68FA BBA89A82
Training With Gill	DEBB69B6 BBA89A82 DEBB688E BBA89A82
East Australian Current	DEBB69BA BBA89A82 DEBB6892 BBA89A82
The Plan	DEBB694E BBA89A82 DEBB68A6 BBA89A82
Whale Chase	DEBB6952 BBA89A82 EBB68AA BBA89A
Treatment Plant	DEBB6966 BBA89A DEBB68BE BBA89A
Fishing Net Rescue	DEBB696A BBA89A DEBB6842 BBA89A
Bonus	DEBB697E BBA89A DEBB6856 BBA89A

INDY CAR SERIES

Código de ativação	0E3C7DF2 1853I EE9EE642 BCC9B
Aperte L3 para os pilotos ficarem burr	0E99DA38 BCA9 DE8EEC3E BF89 0E99DA38 BCA9 DE8EEC3A BCA9
Aperte R3 para eles voltarem ao norm	0E99DA38 BCA9 DE8EEC3A E02D 0E99DA38 BCA9 DE8EEC3E E366
Sem torcedores	DE9AF71E BCA

GAMECUBE

CHARLIE'S ANGELS

Código de ativação	3UB5-WUJE- NRW4-T2FY-A
Vidas infinitas	37BN-9YCQ-G 60EP-A12V-
Pontos infinitos	PCPK-3ZAT-I 0X1R-0BD7-U

WARIO WORLD

Código de ativação	BKUK-GJ05- G54Y-087
Dinheiro infinito	PXH2-PKV7- 3PY6-ZPJZ-
Energia infinita	U0JQ-FU5F C65R-733X-
Muitos inimigos mortos	JPX7-B8XJ-F 5G0Y-8HNT-
Todas as chaves, fases e Stamp dos c	
F07Z-8DBG-ZFBBG	UH5M-ENXK
Encolher coisas com Z + C esquerd	Z630-8KF 3BXR-QBC9 7CA8-WYU4-E D3DJ-4MP1 E9FZ-A3QA
Esticar coisas com Z + C direito	95TZ-HP3 3BXR-QBC NHUF-17J W2N8-ZRR2 E9FZ-A3Q
Códigos da Excitement Centr	
Greenhorn Forest	
Todos os Spritelings/dicas	
B408-KHN1-HH6K1	6UND-A9
Todos os pedaços de coração e S	
21NQ-V5H2-1D0BE	KB09-P9W
Todos os tesouros e Stamps	
UV5B-J1DX-JDF01	0NN3-GD
Todos os diamantes vermelhos	
9Y4A-B54X-Z5UJ4	9PHW-VM

Display de diamante cheio
54YE-BAHN-C5432 KQM1-ZCR8-3U9FP

Greenhorn Ruins
Todos os Spritelings/dicas
60YH-8F1H-GJ5YT UBX5-EP1G-XFX0H
Todos os pedaços de coração e Stamps
2WFB-W44R-HWDP7
NG9Y-BUDN-B4TFK
Todos os tesouros e Stamps
K3AE-AMY2-X995K
WFU4-QM7M-7VQP0
Todos os diamantes vermelhos
8H35-ZKU4-UEFF1 M0Y2-6UFG-JRD0R
Display de diamante cheio
D57X-5W5T-YJAKG
1WHA-AXE5-W25YB

Códigos da Spooktastic World

Horror Manor
Todos os Spritelings/dicas
TUQR-Q7FK-T37R9
BVDF-VUZQ-U519Q
Todos os pedaços de coração e Stamps
D2E1-UV78-GYKZM
FZQ3-KANY-B72EB
Todos os tesouros e Stamps
HED9-3RQ3-ZP8AT
34B8-20K5-B44WT
Todos os diamantes vermelhos
CBP4-D5R6-YWY9N
B039-P5XD-3HX9U
Display de diamante cheio
JJ7W-U855-TEAM0 DJXV-20E7-45YQU

Wonky Circus
Todos os Spritelings/dicas
DCX5-T5D4-EZ8ZF
00MD-HFQW-5CQH0
Todos os pedaços de coração e Stamps
M7W4-5R3Q-5N85Z
NY1C-97YJ-ERCKD
Todos os tesouros e Stamps
UNZT-9BGV-V09DU
M3U9-DZC0-ZHJGP
Todos os diamantes vermelhos
EGQF-YKCG-D16EK
HMBK-M4C1-U8BEA
Display de diamante cheio
ZG9X-EJ2V-E4Z1A
GPHQ-X3UG-957GH

Código da Thrillsville

Shivering Mountains
Todos os Spritelings/dicas
NNE0-ECXE-PBZ35 5NKE-495D-PW4X0
Todos os pedaços de coração e Stamps
2YAN-Y3YF-GMVMG HZG6-W76J-99NWJ
Todos os tesouros e Stamps
11R2-F7PA-J8FBB E3Q1-VCF2-FFXNM
Todos os diamantes vermelhos
QM11-GN32-8X5FJ NETB-XY3W-RNA3J
Display de diamante cheio
BQE4-MUZ2-H3VNT
XG27-UKBW-9DKQD

Beanstalk Way
Todos os Spritelings/dicas
J6X9-H1ZR-RN937 0WZC-19R1-17GJ8
Todos os pedaços de coração e Stamps
VWMJ-5FR6-0AE4U FNCN-PQ7E-YT7AG
Todos os tesouros e Stamps
RFMG-P9VP-AHCRG
4216-31KJ-Z39Z8
Todos os diamantes vermelhos
8WAX-ECAC-B177D
XCEJ-MU7A-3XU6A
Display de diamante cheio
EC8Q-3T65-AKCJJ
BAWX-QEZC-AHA41

Códigos da Sparkle Land

Mirror Manor
Todos os Spritelings/dicas
QDMC-5525-2P4F2 CHEK-ZUZW-AM3T8
Todos os pedaços de coração e Stamps
RZ8V-6CX1-RZW15 X7UA-8ZM2-1W8H5
Todos os tesouros e Stamps
BHEK-XQ2D-9WAEN
4X2Q-0N9P-M8WW8
Todos os diamantes vermelhos
NT4R-DKG3-ZVGMJ UVEN-WV13-M1TVD
Display de diamante cheio
VR1E-272G-9D904 92PV-3Y5B-7UBC5

Pecan Sands
Todos os Spritelings/dicas
BH6V-3M5Z-GEVDD 5CXB-8FWK-QKP6F
Todos os pedaços de coração e Stamps
2HAM-Z54F-34XG8 U928-EDY7-EY6G5
Todos os tesouros e Stamps
8779-0CE6-RT87D 06BT-F7UD-A1WP9
Todos os diamantes vermelhos
C6XG-WBK9-MYPC1 4CCH-N0Q7-BPFG0
Display de diamante cheio
2G8P-2DX5-VZ4K8 JTZ7-CDE4-TZ9JJ

MEGAMAN NETWORK TRANSMISSION

Código de ativação	U81F-Z1D8-9KR2U
	RVNZ-VYUB-Z52ZU
Energia infinita	J18R-JN42-AECUD
	EZQ7-1BEQ-C32V8
MP infinito	EKCN-UEX8-0CTMN
	ZA75-KVB4-B3HHF
MO máximo	054Z-HX62-4JDJE
	AG60-ZFGM-B4KBB
Barra custom cheia	9WN0-AM8E-VY30Y
	3FD3-9TDD-NYEY5
Zenny máximo	3WA8-HAVB-05YAT
	BQPE-EAPE-R8CKA
	2BUT-8DNJ-9CA2J
Supersalto	9DMY-PWUN-X8N8A
	H0VM-GYFM-70VAV
	YCEE-BC5K-YB895

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Código de ativação	8B40-B1QK-Y03K7
	X5ZU-9ET6-NJU84
Energia infinita	JWY7-2BQ1-ZR8JU
	R333-6CXN-AR1B4
Pressione L + Y para barra de raiva cheio	490V-CKGJ-RHR19
N905-EJT3-ZVFZT	K98V-G8NT-2AV85
Sem Button Mashing	NGDF-DQGG-9M1H4
	GDTM-248M-72E4J
Todos os Cerebro Files	NPFD-2E84-0FF80
	7414-GE32-BT4KZ
Todas as roupas	6NJ8-ZGPZ-NYK7B
	468M-PNJX-EG97K
Todos os Movies	T7XJ-0WT2-GA0F6
	J3P9-RBC4-YNJ3C
Todos os Dog Tag Challenges	
CYYR-YYR5-7K4T6	UX75-12Q2-8262A

Códigos de pontos máximos

Stealth Strikes	M6AW-4F2A-5MCZJ
	10NC-RD0D-1N07W
Double Strikes	J46J-AZB1-PQYN9
	QU2P-MT1N-K09ZA
Triple Strikes	9TB2-BJRW-FBZVD
	AYN1-F2G6-EU2FN
Combat Points	RK1B-ZVD7-DYEYH
	NH06-D38W-88FVX
Bowling Bonus	FQDF-EAW1-KMRA8
	G45P-RJ4P-EYRUP
Total Score	526E-VHJ9-GY778
	8XTD-40Z2-D4U97
Dog Tags	JX7Q-EX6M-T9XWV
	25XP-5788-W7YYN
Comic Cover	9FT8-H4MC-AZVGB
	5JEM-EJXQ-4XQCT
Cerebro Files	NZTZ-JYRC-6625K
	QRGX-PRJ0-H47AY

GAMEBOY ADVANCE

DONKEY KONG COUNTRY

Código de ativação	B6A8E278 E28F7D80
	5F623AC8 7D1FB607
99 Vidas	6C09615B FECB5EDF
Cada banana dá uma vida	
	E0BF00F3 502BC617
Sempre ter Donkey e Diddy	
	9FAECF46 F165865F
	4D3284F2 F4A08D9A

DRAGONBALLZ LEGEND OF GOKU 2

Gohan	
Energia	AE3E1A18 6EA19BE62
Ki	BE5F3EE0 E2EDE417
Piccolo	
Energia	C105501D 3BED82AA
	438D76DD BF5BD1CA
Ki	A9459B78 87CFB359
Vegeta	
Energia	EA583192 364F5C76
	549D1C5A 26286F2C
Ki	CB0DFE22 0E1D4840
Trunks	
Energia	61BBC8B6 14A3A083
Ki	81AE379C 7DE31970
Goku	
Energia	3FBB673E 051FC57B
Ki	78840642 A8E9D3E9
Códigos mistos	
25 Golden CApsules	2A398963 4C6F7482
	D00B5F61 8B20CD1E
	781B58D6 6E0AA1E8
	67AEA808 5F394841
	9F2B77B9 F10FDE4B

ROCKMAN EXE 3

Código de ativação	BF2119F2 B767B4E9
	DFC950C0 6DA0EABB
Energia infinita	3677C497 0705DFE0
Dinheiro infinito	E1420DFE A6D3207A
Deleção instantâneo do inimigo	
	43898F7F FF738EE7
	76D458E2 9E1C0D58
	73B99A98 729AAB49
	454C84ED 49344180
	EB710AE8 DDCF59B8
	EACCB273 9FF7893F
99MB de Regular Memory	
	86AC6684 22B7CB4E
Barra infinita	36F96AED 70D987DD
10 chips para selecionar	
	1EF0529C 543FDCBB
251 Bug Pieces	7848FEE8 0CDA86F5

Código de Style Change

Quaisquer Normal Type Style (você deve ter um Style antes)	9D220893 3A01702A
	BCC8B10C DCBA2ADF
Quaisquer Electric Type Style	9D220893 3A01702A
	B287E25E 3C1C25B4
Quaisquer Heat Type Style	9D220893 3A01702A
	586A0A3E 8F8A1C4B
Quaisquer Aqua Type Style	9D220893 3A01702A
	E0A8AB0D AF4927A2
Quaisquer Wood Type Style	9D220893 3A01702A
	7614BEC3 F66C9EAF
Quaisquer Purple Type Style	9D220893 3A01702A
	0BA282B5 069477CE

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 e no PlayStation 2, a chave não existe.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○ (no PSX/PS2) ou A (no Nintendo 64).

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

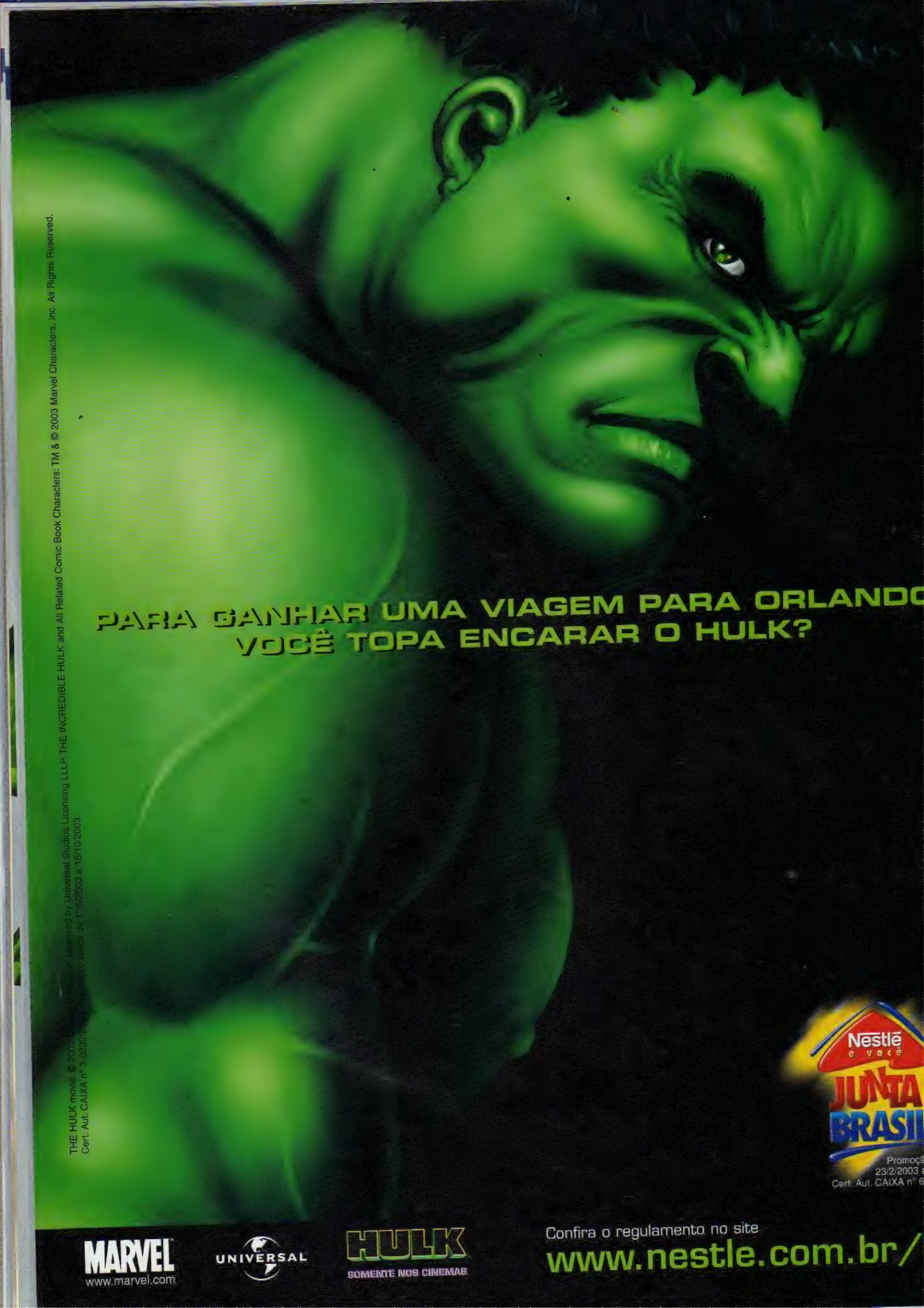
5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X (PSX/PS2) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○ (PSX/PS2) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX/PS2) ou R ou L (N64) para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ (PSX/PS2) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X (PSX/PS2) ou B (N64) e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X (PSX/PS2) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Agora escolha a opção "Start Game with Code".



THE HULK movie: © 2003 Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. THE INCREDIBLE HULK and All Related Comic Book Characters: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.
Cert. Aut. CAIXA nº 3-0232/2[illegible] Promoção válida de 1º/6/2003 a 15/10/2003.

PROMOÇÃO

HULK VAI ENCARAR?

Agora, dentro das embalagens de Nescau Cereal e Crunch Cereal, você acha uma senha. Daí, com essa senha, você entra na Internet e baixa o jogo do Hulk. E sai jogando à vontade. Quando você ficar fera, faz a sua jogada oficial. Você pode ganhar uma pancada de prêmios:

MOCHILAS, BONÉS, SKATES, RELÓGIOS E ATÉ UMA VIAGEM PARA ORLANDO!

Só depende de você.

Confira o regulamento no site

www.nestle.com.br/hulk

LARA CROFT TOMB RAIDER the angel of darkness

Tomb Raider The Angel Of Darkness

Eidos
Ação/Adventure
1 jogador - M Card

9.0

Controle 8.0

Ficou mais lento e nem sempre Lara executa o comando desejado, como entrar pela janela ou pular.

Diversão 9.0

Bons quebra-cabeças e também é possível controlar Kurtis. Lara tem habilidades novas que favorece a ação.

Gráfico 9.0

Os cenários são muito bonitos e bem detalhados. O que pecou foi o Slowdown em algumas partes.

Som 10

O trabalho da orquestra filarmônica de Londres deu um toque todo especial ao jogo, deixando-o com jeitão de filme.

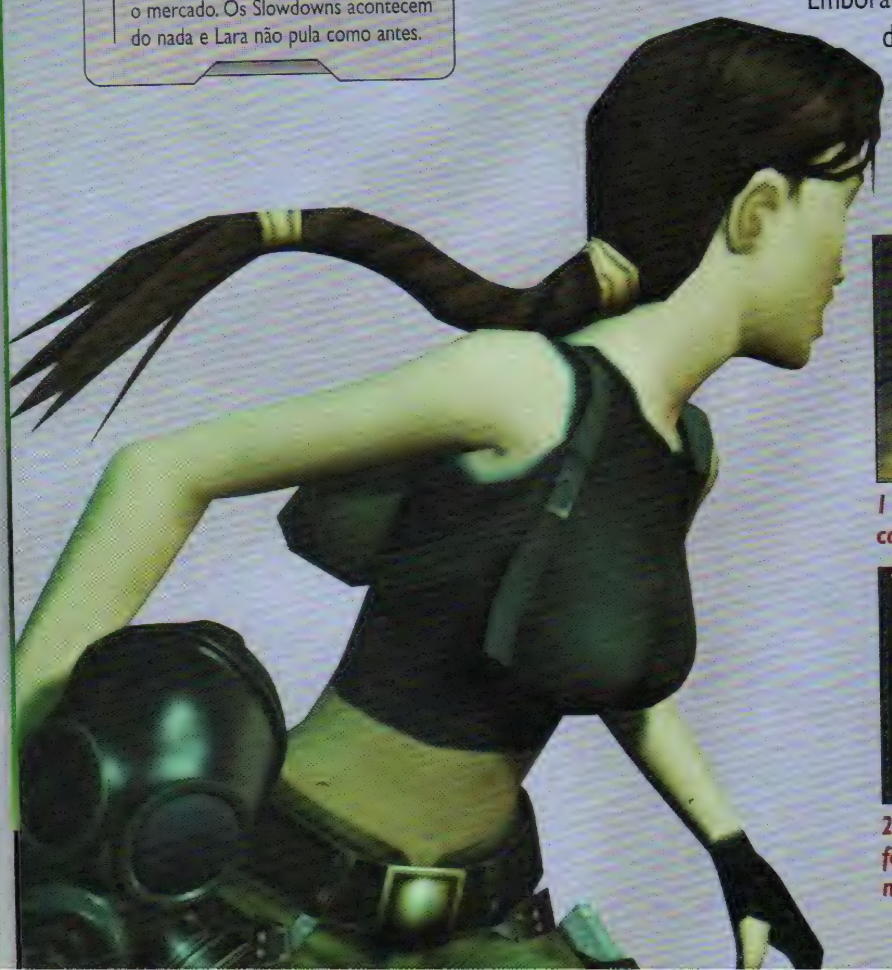
Finalização ruim - *Por Baby Betinho*

A Eidos poderia ter prestado mais atenção antes de mandar o jogo para o mercado. Os Slowdowns acontecem do nada e Lara não pula como antes.

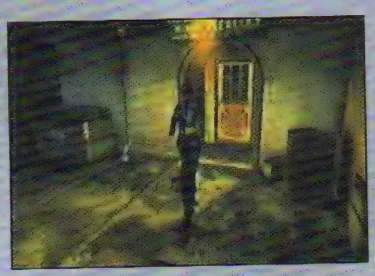
Por Lord Mathias

Tom Raider Angel of Darkness é o sexto jogo da série e com certeza, deverá ser um dos melhores jogos já produzidos. Uma bela plástica feita em 128 Bits deixou nossa heroína muito mais bonita dos pés à cabeça, ela está com formas mais arredondadas e com um rosto bem melhor. Agora, temos uma mistura de ação com adventure, embora esse não seja o maior destaque, que acabou ficando por conta das músicas. Tocadas pela orquestra filarmônica de Londres, realmente dão um toque todo especial e exclusivo ao jogo, deixando-o com jeito de filme e com certa dramaticidade em algumas partes. Os gráficos também ficaram de arrasar. O objetivo do jogo é impedir que Eckhardt consiga juntar cinco pinturas obscuras e desperte uma raça de seres monstruosos e capazes de acabar com toda a Humanidade, transformando o Planeta em num verdadeiro caos. Lara conta com a ajuda de Kurtis Trend, um cara com habilidades especiais, que enxerga códigos a longa distância.

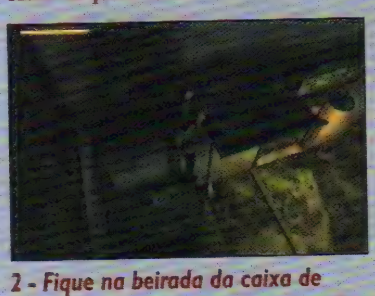
Embora A Marjô tenha dito que o jogo decepcionou um pouco há, como eu, quem prove o contrário.



PARISIAN BACK STREETS



1 - Pegue o chocolate e suba na caixa de ferro verde

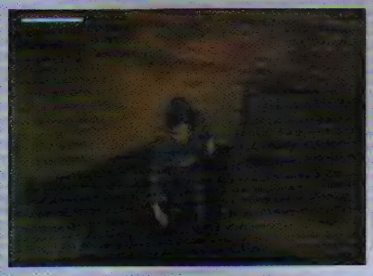


2 - Fique na beirada da caixa de ferro e pule para se pendurar e subir na plataforma acima

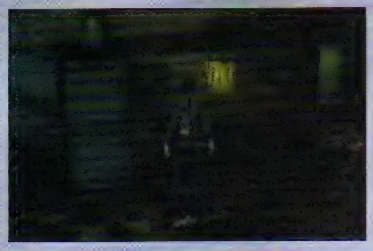
3 - Suba na escada. Quando es no topo, aperte o anagolico à esquerda para sair

4 - Entre pela janela, pegue o dinheiro e uma barra de choco Suba pela escada, vá para o c superior esquerdo e aperte o para empurrar o barril para t Pendure-se na borda do prédi pegue um pé-de-cabra. Suba abra a sala e pegue uma arm de pegou o pé-de-cabra e per na parede para passar de fase

DERELICT APARTMENT BLOCK



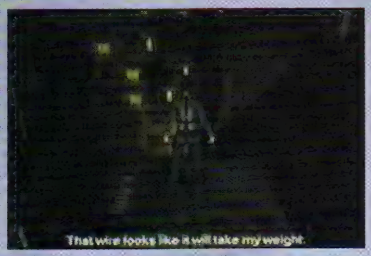
5 - Antes de subir a escada, empurre o armário até a porta, para ganhar tempo. Suba as escadas até achar esse caixote e empurre-o em direção à escada. Suba e pule para a outra plataforma



6 - Pegua uma chave no chão, e a outra no chaveiro amarelo. Ao entrar no elevador, acione o gerador de energia para fazê-lo funcionar

7- Desça ao segundo andar e ache a porta que estava trancada. Lá, pegue os itens e volte ao quarto andar. Saia pela porta azul para passar de fase

INDUSTRIAL ROOF TOPS

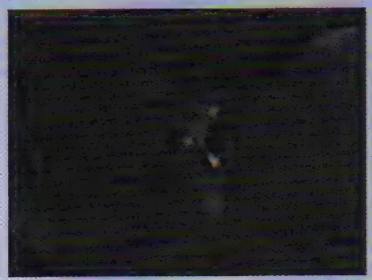


8 - Suba a escada e agarre-se no fio de eletricidade

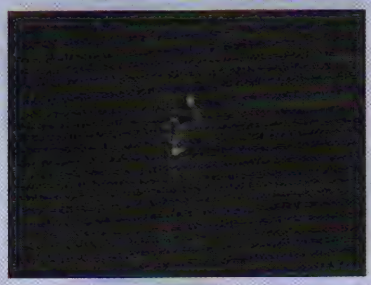
9 - Aperte △ e fique segurando, para Lara colocar suas pernas no fio e conseguir atravessá-lo

10 - Pegue o Health Bandages ao lado das caixas e salve o jogo

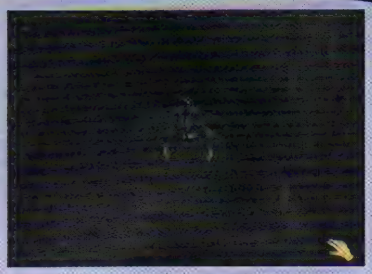
11 - Deslize e pule pendurando-se aonde for possível



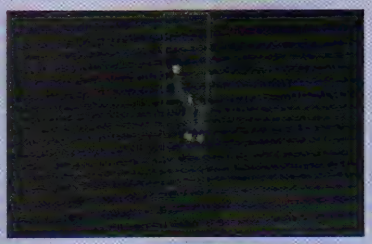
12 - Entre na sala, pegue os itens e saia por essa outra porta



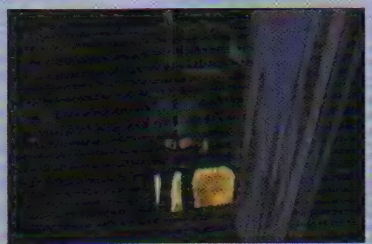
13 - Desça por aqui e pegue os itens



14 - Para subir novamente naquela escada, empurre o cubo de ferro e suba em cima dele

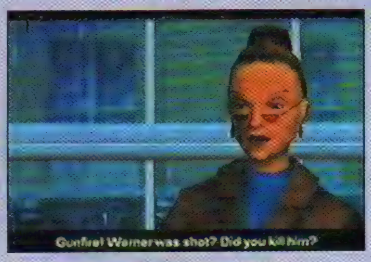


15 - suba pela escada e siga à direita para sair

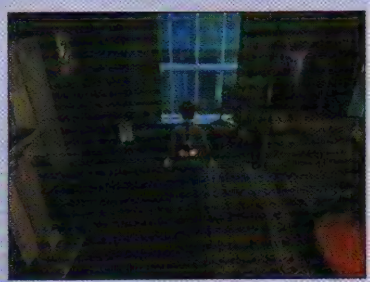


16 - Entre na outra porta. Corra, abra essa outra porta e pule para alcançar o outro lado

MARGOT CARVIER APARTAMENT

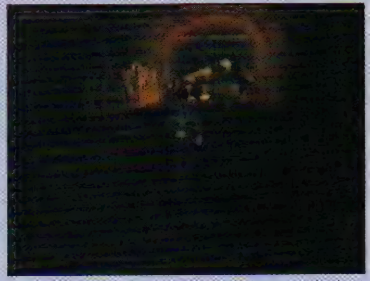


17 - Aqui, você participará do primeiro diálogo interativo, no qual o jogador é quem da as respostas certas do jogo. Quando puder, responda:
1. Can I get you anything?
2. Who was the comission from?
3. Where you able to help him?
5. We argued, I can remember that. And gunfire!
6. I was a good friend of Werner's. I didn't kill him. I didn't!
7. I really am going to need Werner's notebook.

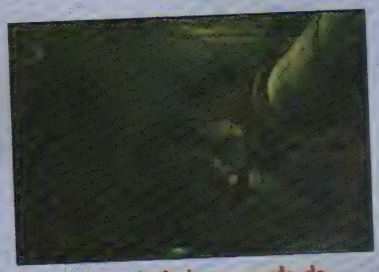


18 - Entre no quarto à esquerda para pegar itens. Saia pela janela para passar de fase

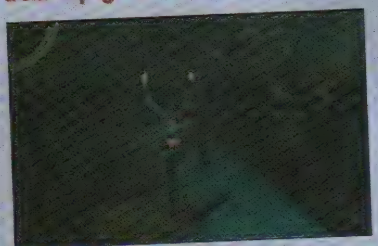
PARISIAN GUETTO



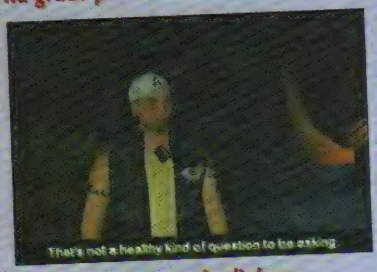
19 - Após acordar, saia do trêm e converse com os caras perto do fogo



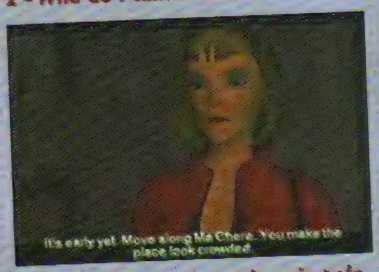
20 - Suba pelo lado esquerdo do trêm e pegue um Medkit



21 - Suba pelo outro lado e agarre-se na grade para sair do beco



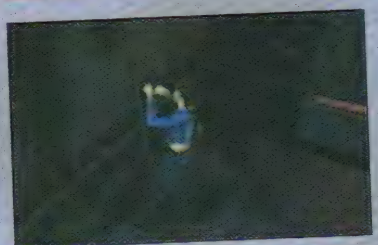
22 - Esse é o segundo dialogo, responda:
1 - What do you really know about the monstrum?
2 - Who do I talk to there?



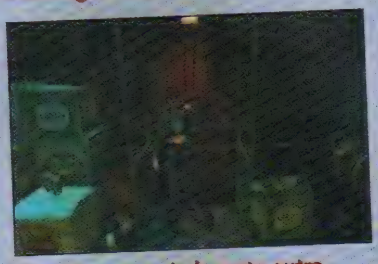
23 - Após falar com o guia, saia pela porta ao lado, converse com Janice e responda:
Have you worked in this neighborhood long?
And no one knows where he is?
Better than anything I have so far
Vire à direita após a conversa e siga até achar um lugar com uma placa escrito METROPOLITAN fale com o cara lá dentro e responda:
You're name's Bernard. Janice said I might find you here.
I'm trying to find someone.
Here. Now, how do I find Bouchard?
Depois volte pelo mesmo caminho e entre pela primeira porta verde que avistar para passar de fase

THE SERPENT ROUGE

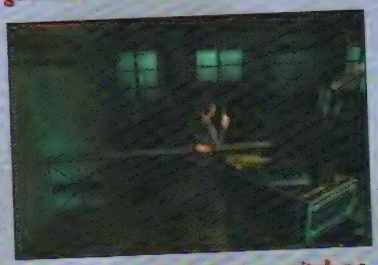
25 - Pegue os itens e acione todos os switch para que Lara forte. Estore a porta logo após a escada e pegue uma arma



26 - Acione o switch, mate o guarda e suba a escada. Saia dela apertando o analógico esquerdo

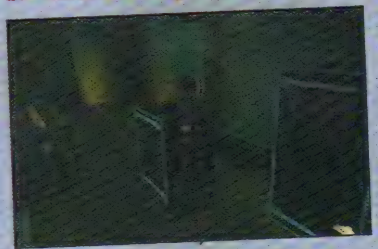


27 - Acione o switch, mate outro guarda e suba as escadas

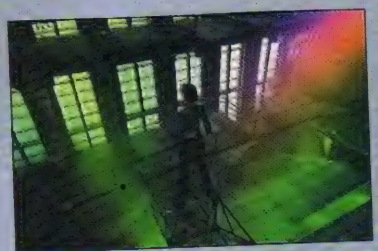


28 - Pegue o cd e acione o switch na parede para ligar as luzes

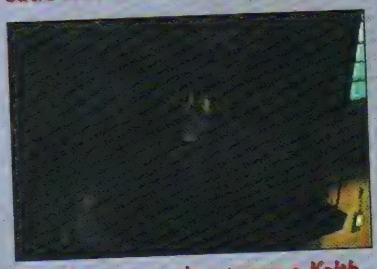
29- Mate os dois guardas



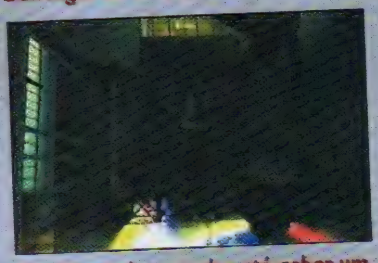
30 - Suba as escadas matandos os guardas, ate achar uma caixa que pode ser empurrada e empurre-a para a beirada. Subir nos ferros acima



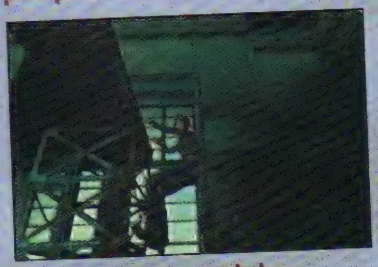
31 - Fique na beirada e pule para o outro lado



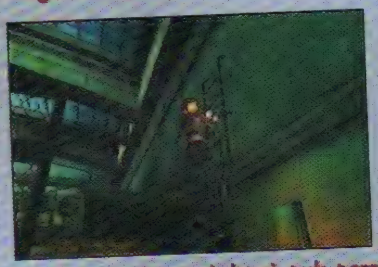
32 - Mate o guarda e pegue o Keith Bandages ao lado dele



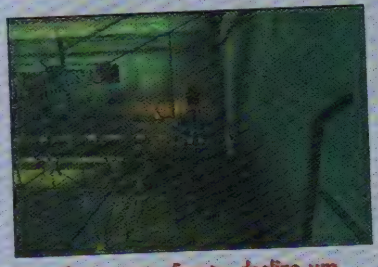
33 - Siga pelo corredor até achar um espaço que não tem grade, e que dê para pular na armação das luzes



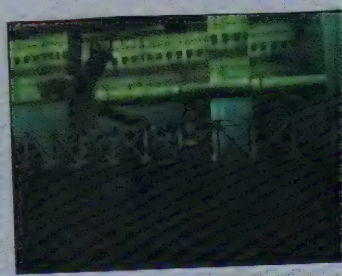
34 - Pule para o outro lado e pendure-se no lado esquerdo para chegar ao topo da armação



35 - Pule em diagonal, depois pule para frente. Suba a escada e sai dela colocando o analógico para a esquerda

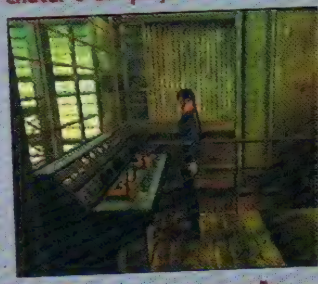


36 - Corra para frente, deslize um pouco e pule pendurando-se na próxima armação de ferro

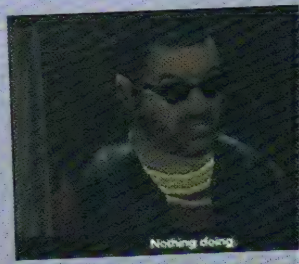


37 - Pendure e vá o máximo para direita, até subir na da armação e chegar à ponte levantada

38 - Aperte X perto da ponte pa chutar e dar força a Lara

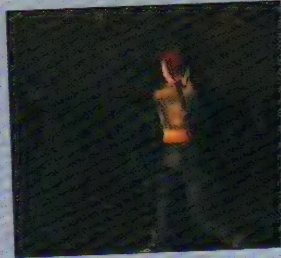


39 - Chute a porta que não conseguia abrir, aperte a prime duas vezes e a segunda uma ve pegue a caixa que Bernard que volte para essa sala mate o gu Saia pela porta para passar de Fale com Bernard e, depois, co cara ao lado da igreja para co a nova fase



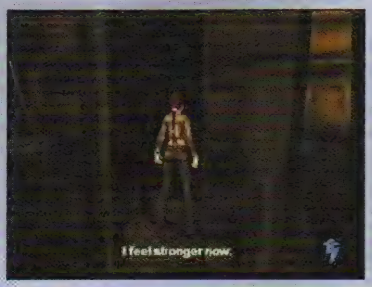
40 - Fale com esse cara e con passagem para o cemitério d ST.Aicard

ST.AICARD GRAVE



41 -Vá até o final, mate os e pegue mais um Health Bo atrás do primeiro túmulo

42 - Suba nas capelas e siga pulando para entrar em um túmulo reservado



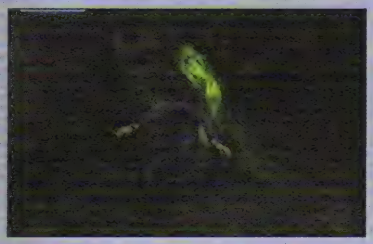
43 - Aperte x nessa capelinha para estourar a porta e fazer com que Lara fique forte, para movimentar coisas grandes

44 - Fique atrás da estátua do anjo e empurre-a para frente, fazendo com que ela quebre a tampa de um falso túmulo

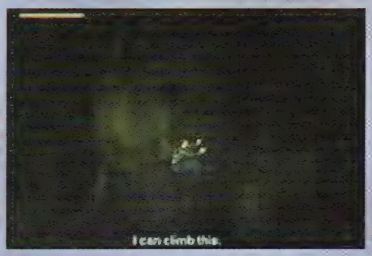
BOUCHARD HIDEOUT

45 - Siga pelo caminho normal e quando o chão começar a cair, pule. Se você cair, tem um lugar que você pode rastejar apertando △

46 - Para passar para o outro lado, pule virado de frente para a parede e pendure-se. Vá para o lado, tudo para a esquerda

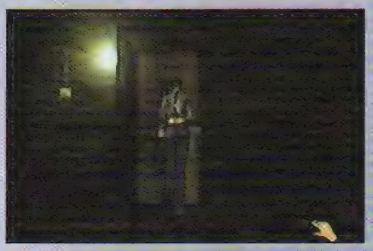


47 - Passando pela parede, pule e mergulhe até passar por baixo dela,e sair perto de uns canos soltando ar



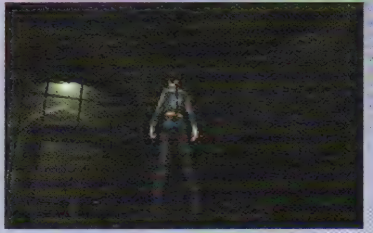
48 - Saia da água e escale a parede do lado direito até o topo

49 - Siga até encontrar esse buraco na parede, que é praticamente invisível e entre nele



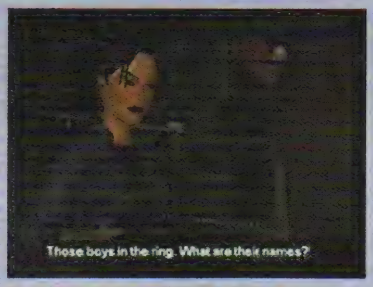
50 - Abra a porta para dar continuidade a fase

51 - Acione o switch do lado do armário e vá até a porta que se abriu

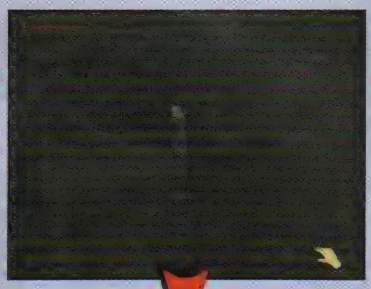


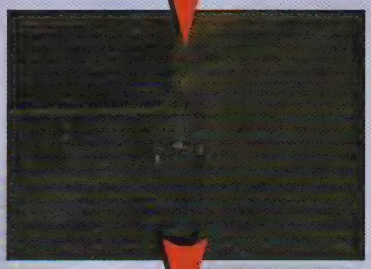
52 - Pegue os itens no chão e empurre a caixa de madeira para frente, depois, um pouco para a esquerda. Suba nela, e na plataforma. Acione o switch na parede para abrir a porta. É o começo da outra fase

ST. AICARD CHURCH



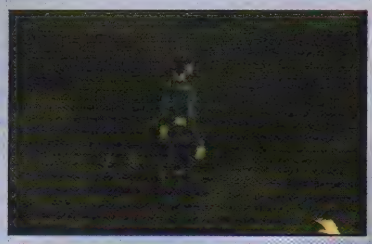
53 - Na igreja, salve o jogo. Faça uma aposta com o cara do lado do ringue, de quem ganhará a luta. Se perder, recarregue o jogo e tente até conseguir



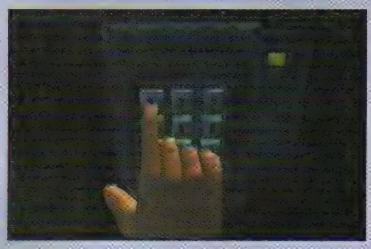


54/55/56 - empurre o bloco de pedra para a esquerda. Suba na plataforma e pendure-se na borda do caminho. Pegue um Medkit e vá até o canto. Dê um pulo lateral e pegue um anel de dianmante perto do piano. Desça e empurre a pedra para a direita. Suba na plataforma siga, pegando munições no caminho

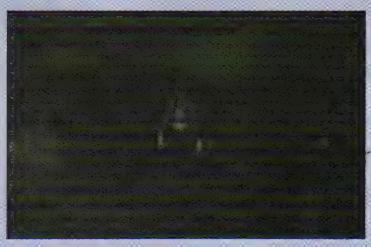
57 - Saia da igreja, passe por Janice e entre na porta à direita, perto da cerca que isola uma rua da outra. Entre em Renne Pawnshop



58 - Pegue a carteira de Renne do lado de seu corpo



59 - Examine a carteira e ache o código 14529



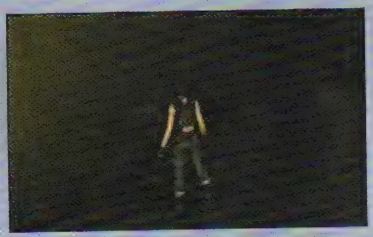
60 - Depois que pegar o último item a porta irá se fechar, voce tem que ser rápido: aperte o switch na parede para abrir a porta e ache o alcapão no chão para escapar e passar de fase

LOUVRE STORM DRAINS

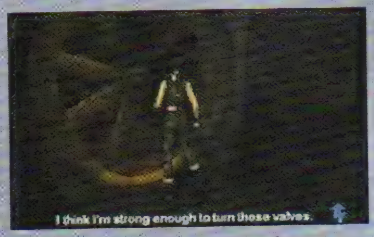
61 - Suba as escadas e pegue um Medkit

62 - Mergulhe e nade até achar a escada, suba-a

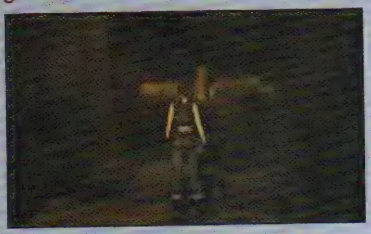
63 - Não acione a válvula por enquanto



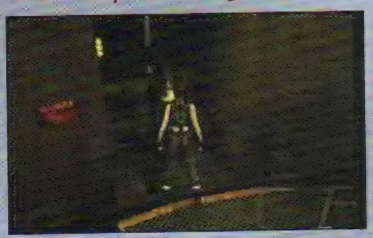
64 - Siga até a cachoeira, vire à esquerda e suba pelo cano



65 - Entre no cano mais próximo e procure o circulador de ar. Aperte x e Lara ficará forte o suficiente para girar as válvulas

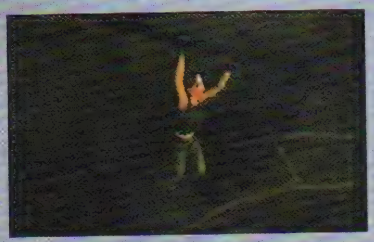


66 - Gire a válvula e veja que há mais cinco para serem giradas

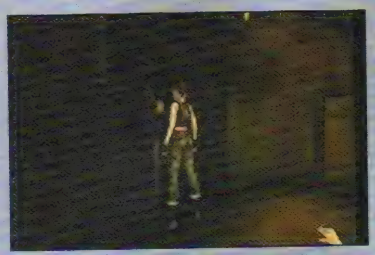


67 - Suba pelas escadas e gire a outra válvula

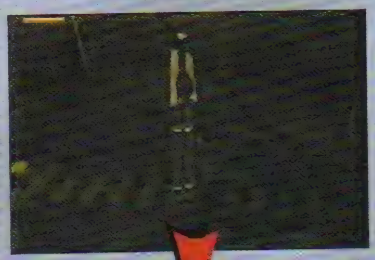
68 - Suba por essa escada pulando em baixo dela e apertando o botão x

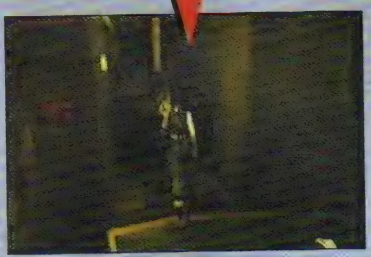


69 - ache o cano e passe por ele até o final



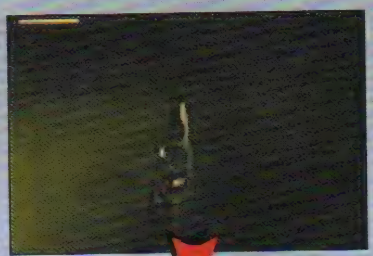
70 - Gire esta válvula e verá que está faltando três

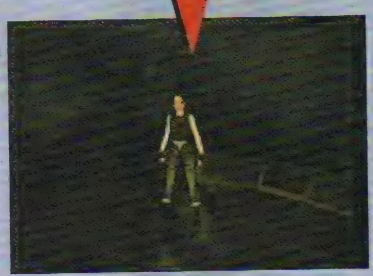




71/72 - Suba outra escada, mais um cano e desça nesse trilho. Vire à esquerda e gire a válvula

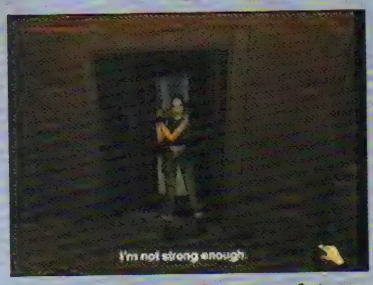
73 - Siga até o fim do cano. Suba a grade caida, gire a válvula e entre no cano que você passou direto. Agache e passe pela fenda, deslize um pouco até o chão e gire a válvula do começo da fase



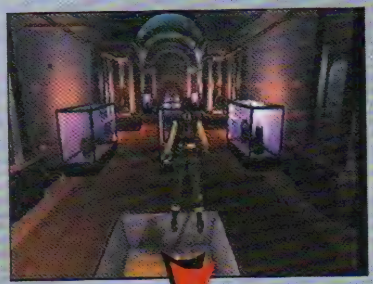


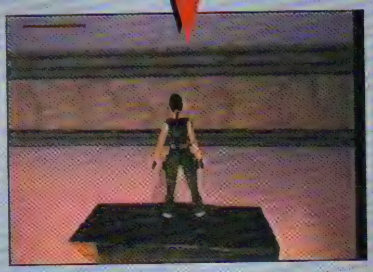
74/75 - Suba até o topo pelo cano do começo. Entre pela porta dentro do cano para terminar a fase

LOUVRE GALLERIES



76 - Lara não tem força o suficiente para abrir a porta. Siga seu caminho

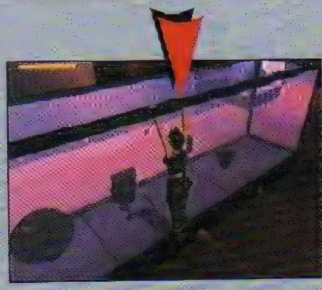




77/78 - Aqui tem o primeiro Set de lasers. Suba no balcão de vidro, vire para a esquerda e pule em cima do lustre de pedra. Pegue um Medkit

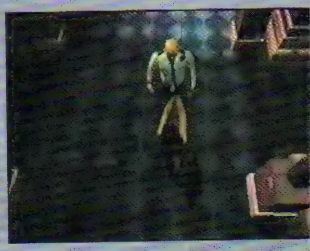
79 - Vire à direita, pule sobre as vitrines de vidro e passe alguns lasers

80 - Espere, em cima do balcão do meio, os lasers desligarem e passe

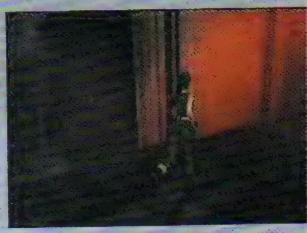


81/82 - Pule no balcão da frente pendure-se para passar por quas todos os lasers

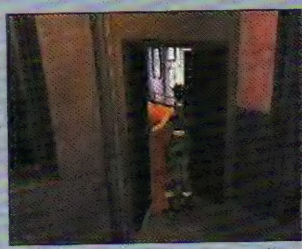
83 - para passar esses lasers fin fique no meio dessa vitrine direi pule para frente. Se encostar no laser, mate o guarda. Acione o s e tente passar pelo laser novam



84 - Nesse segundo Set de laser importa se você tocá-los. Mate guarda de camisa branca e peg seu cartão de identificação



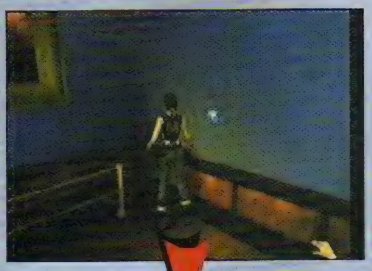
85 - Mate os guardas e pegue Medkit no canto da sala

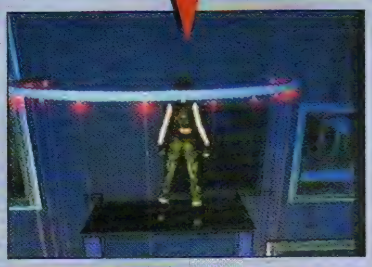


86 - Entre por essa porta

87 - Mate o guarda, vá ao can sala e empurre a vitrine para esquerda para que Lara fique

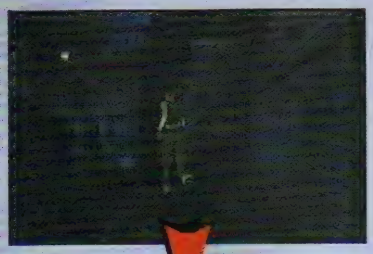
88 - Empurre a vitrine de vidro até ela encostar nos bancos

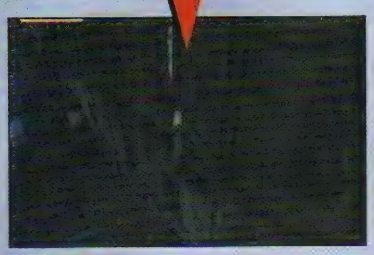




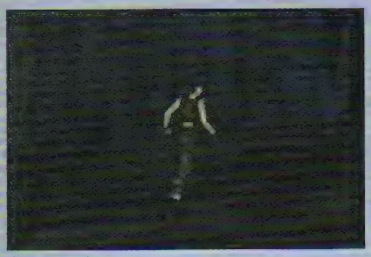
89/90 - Aqui, seja rápido: salve o jogo, acione o switch que estava atrás da vitrine pequena para desativar os lasers. Corra, suba na vitrine, pule e pendure-se na borda da parede. Entre pelo buraco que tem em cima do quadro e siga

91 - Fique em pé, estoure a grade e mate o guarda





92/93 - Suba no gerador meio branco e cinza e pendure-se até chegar nessa corrente. Suba e siga até o final

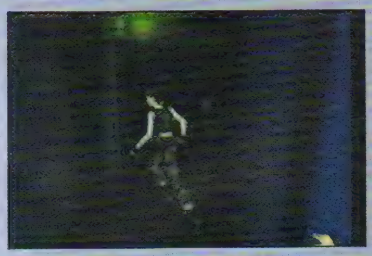


94 - Entre pela janela, mate o guarda e saia. Pendure-se na borda, vá para a direita e suba nessa parte, que tem essa fenda na parede

95 - Siga à direita, abra a porta com o pé de cabra e suba no gerador. Rasteje pelo buraco na parede

96 - Siga até esse aparelho e coloque o código 14639 . Entre no escritório, no Margot Carvier

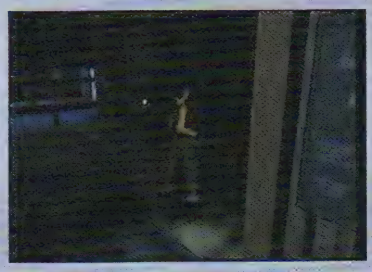
97 - Pegue os itens e o cartão de identificação



98 - Vá para o outro lado do corredor e use o cartão de Margot para entrar

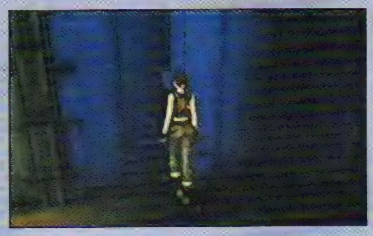
99- Entre por essa porta

100 - Use o cartão de Margot nessa porta também



101 - Abra a porta do canto da sala para dar seqüência ao jogo

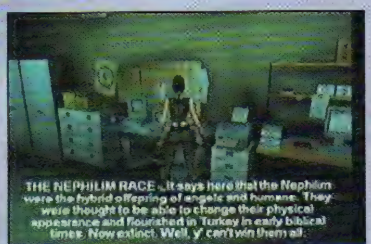
102 - Procure por essa porta e entre



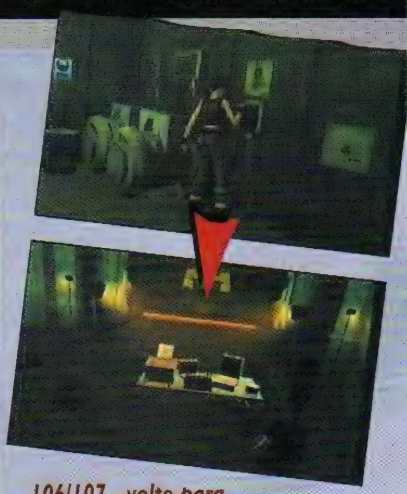
103 - Entre por essa porta azul para passar de fase

THE ARCHEOLOGICAL DIG

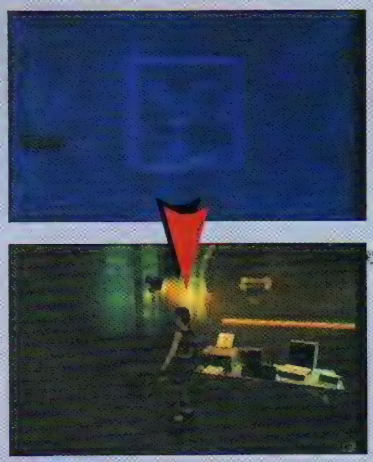
104 - Siga, mate o guarda que aparecerá no primeiro trailer pegue sua arma e saia. Mate esse outro guarda. Use a K2 Impactor



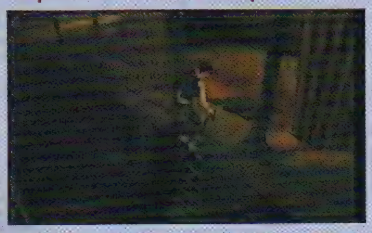
105 - Colete todas as informações no segundo trailer e saia. Vire à direita e volte para matar o guarda que vai aparecer



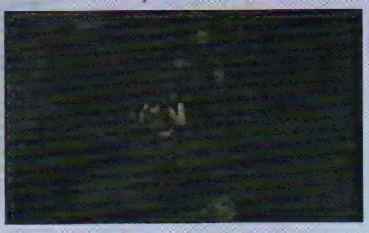
106/107 - volte para o primeiro trailer, acione o switch para ligar a energia da sala ao lado como mostra a foto e entre aqui



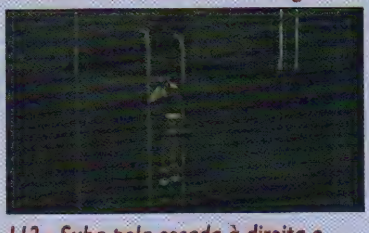
108/109 - Acione a alavanca no computador. Para acionar essa máquina, procure essa figura no chão e aperte △, pegue a impressão na pensa do lado do computador



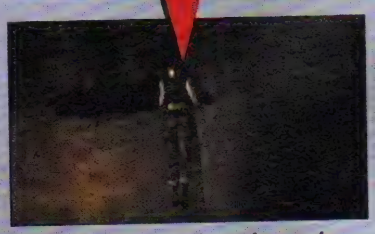
110 - Ache essa escada e desça. Vire à direita e desça a outra escada



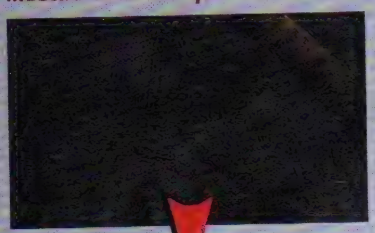
111 - Siga pelas plataforma de madeira até o chão e mate o guarda

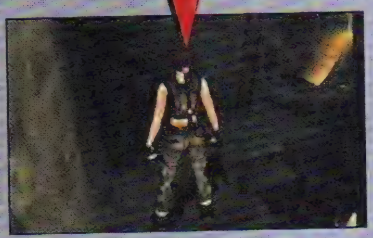


112 - Suba pela escada à direita e escale a parede. Vá até o topo e escale para a esquerda até conseguir descer

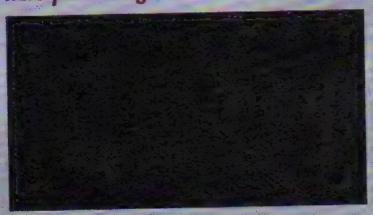


113/114 - Fique na beirada e pule para lara se pendurar no teto. Vá para o outro lado, na plataforma de madeira do lado esquerdo



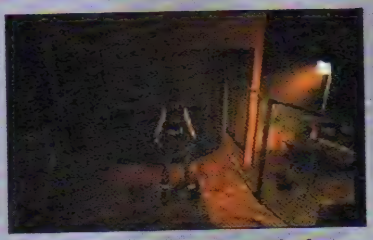


115/116 - Suba e acione o switch para que o guindaste desça, Volte pela plataforma de madeira e pule nele para chegar ao outro lado



117 - Para acertar o código das figuras, coloque da direita para a esquerda: uma arvorezinha, um alvo, um homemzinho de ponta cabeça e e uma lua virada para fora. A cada figuraa certa, vá para o Al Dirito e acione a alavanca correspondente para travar a figura e não mexê-la

118 - Logo, esse buraco se abrirá



119 - entre por ele e passe de fase

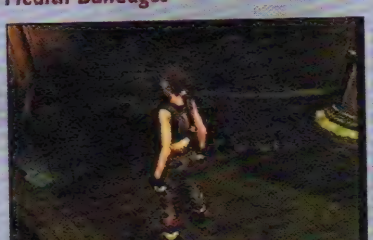
TOMB OF ANCIENTS

120 - Siga até achar essa passagem, pendure-se na beirada e desça no tronco

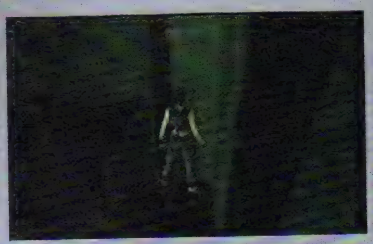
121 - Siga até essa queda, pendure-se na borda e aperte o analógico para baixo para descer o muro que é escalável

122 - Entre pela passagem à esquerda e mate os morcegos

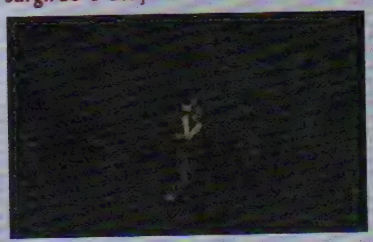
123 - Pule a ponte quebrada e um Health Bandages



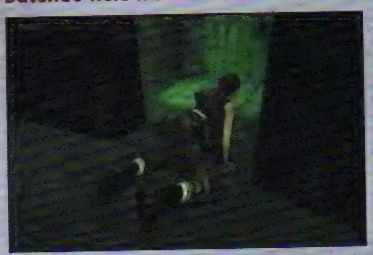
124 - Pule na pequena plataforma na parede à direita. Pule pendurando-se na próxima plataforma, para escalar o muro e descer outro muro escalável



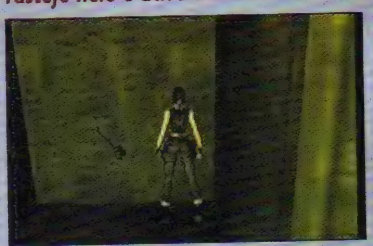
125 - Salve o jogo, pule na plataforma e acione a manivela na parede. Siga pelas plataformas que surgirão e desça



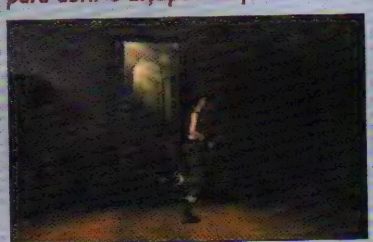
126 - Derrube o esqueleto guerreiro, batendo nele muitas vezes



127 - Ache esse buraco na parede, rasteje nele e ative a manivela

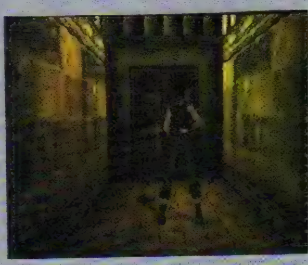


128 - Suba pelas plataformas que apareceram e, acione a manivela para abrir o alçapão de ferro



129 - Nocauteie o esqueleto e entre pelo buraco. Siga pela passagem à direita, pegue V-Packer e suas munições. Volte para a passagem da esquerda e passe pela porta. Salve o jogo

130 - Acione a manivela. Passe pelos espetos correndo e pulando

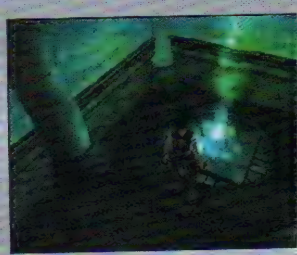


131 - Ache essa porta e passe
para passar de fase

HALL OF SEASON

132 - Aqui, nocauteie o esquele
aperte o botão no centro da s
se parece com umas linhas tor
Vão se abrir três, vá pela da es
e acione o switch. Quando a p
abrir vire à esquerda

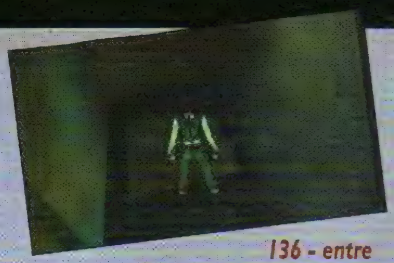
SUB LEVEL 1: NEPTUNE'S HAL



133 - Passe pelo guereiro de f
mergulhe no buraco logo à fre

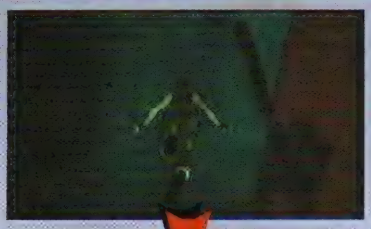
134 - Nade até essa porta, pa
entre os espetos e acione a m
Volte para a sala do esqueleto
fogo e mergulhe no meio dele

135 - Após cair, mergulhe. En
um buraco e acione a maniv
Entre pela porta em cima d
do netuno e pegue um Medk

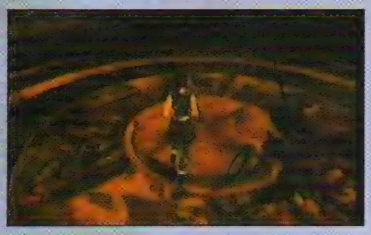


136 - entre em todas as portas até achar esse buraco. Mergulhe nele

137 - Siga até encontrar essa passagem e chegar à outra sala



138/139 - Acione a manivvela. Suba e pegue a pedra elemental da água



140 - Suba para pegar ar e entre pela porta que se abriu. Volte para a sala do Hall Of Seasons

141 - Aperte o switch no centro da sala que contém linhas com curvas nas pontas. Entre pela porta da direita e siga

SUB LEVEL 2: BREATH OF HADES

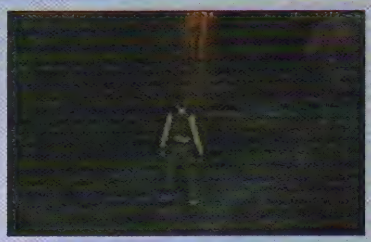
142 - Empurre a parede à sua direita, pegue a munição e acione a manivela. Pule sobre os troncos que aparecem e pegue a pedra elemental do vento. Volte para a sala principal

143 - Aperte o switch que parece com uma estrela e entre na porta da direita (das três que se abrirão)

SUB LEVEL 3: THE SANCTUARY OF FLAME

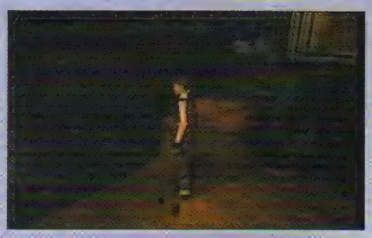
144/145 - Passe pelas plataformas e não caia . Pegue a pedra elementar do fogo. Volte para a sala principal pelas plataformas que aparecerão, e aperte o último switch. Entre pela porta do meio

SUBLEVEL 4 THE WRATH OF THE BEAST

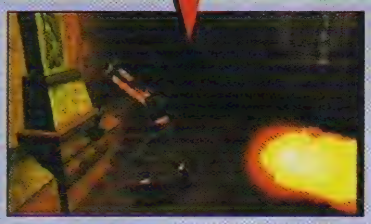


146 - A estátua cairá e, o chão irá quase sumir, pule para o lado esquerdo e suba nos degraus

147 - Aperte R1 e encoste na parede apertando x para entrar em modo Stealth



148 - Para passar essa ponte, corra e quando o chao cair pule e se pendure no borda. Pegue a pedra elemental da terra

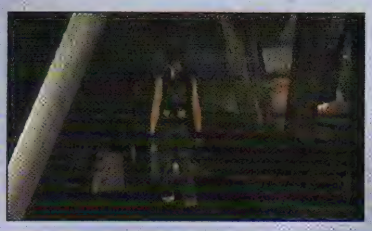


149/150 - Volte para a sala principal acionando as duas manivelas, uma em cada parede e saia pela porta que se abriu

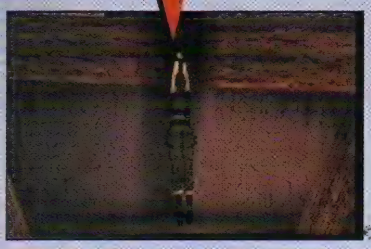
151 - No começo da fase há quatro lugares que servem para cada uma das quatro pedras, coloque todas em seu buraco

152 - Para achar essa porta, vá para a sala das armadilhas, aperte qualquer switch no chão e entre em qualquer porta. Após achá-la, entre e acione a manivela para abri-la

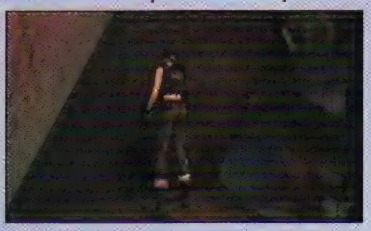
153 - Aqui, gire as quatro manivelas, uma para cada pedra. Entrando na sala vire à direita e gire a válvula



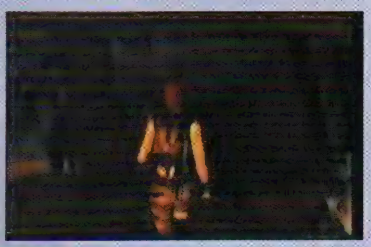
154 - Vire à direita e pule para a outra plataforma. Suba a escada e gire a outra válvula



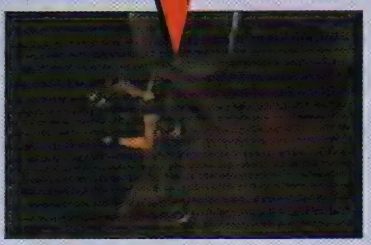
155/156 - Pule para a plataforma circular logo abaixo e procure uma corrente. Suba por ela até o final



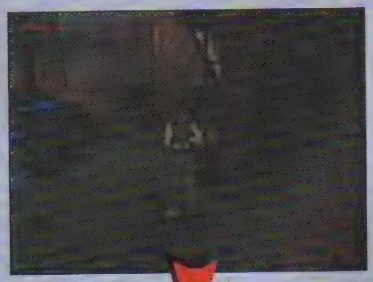
157 - Acione mais uma manivela

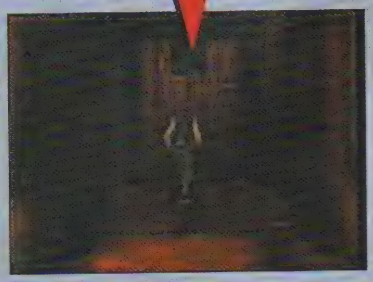


158 - Volte pela corrente e, ao descer corra e pule para chegar ao outro lado. Desça as escadas até o chão

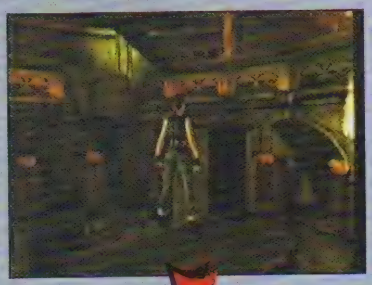


159/160 - Procure essa escada e gire a última manivela

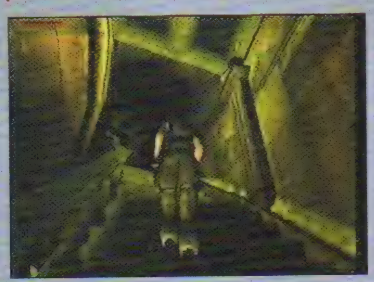




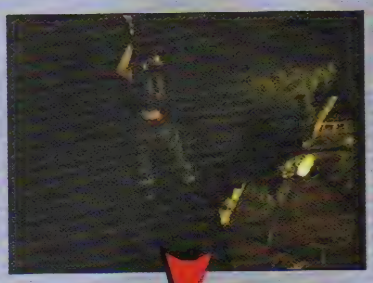
161/162 - Suba essa escada e volte para a sala das armadilhas. Procure uma porta com um elevador. Puxe a corrente, pegue itens e puxe as correntes novamente

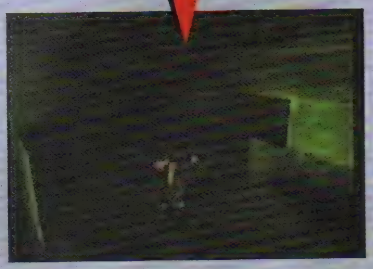


163/164 - Suba nos pilares mais baixos e pule para os mais altos. Chegando no mais alto, espere subir e pendure-se na partaforma circular acima. Ande pelas laterais e suba a grade



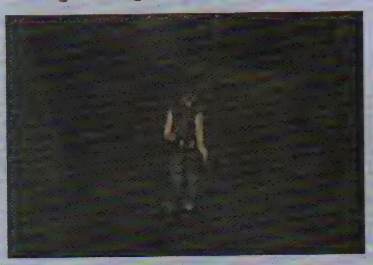
165 - Procure essa escada e suba. Não nocauteie os esqueletos ainda





166/167 - Vá para a direita até encontrar o chão quebrado, suba na parede do lado esquerdo e acione o switch. Vá para a porta que se abriu, empurre a parede e pegue um Medkit

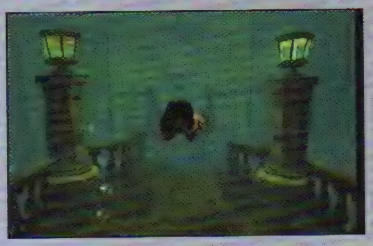
168 - Volte à parede escalável e suba-a até o topo. Quando ficar pendurada no teto, volte para que ela recobre sua força. Vá para frente até conseguir chegar no buraco do teto



169 - Salve o jogo. Entre pela porta da esquerda e lute com o fantasma vermelho

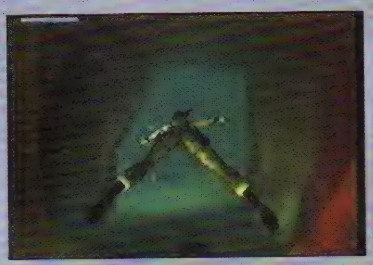
170/171 - Pegue todos os itens no chão. Esse chefe não morre, mas dá para imobilizá-lo. Atire nele com a V-Packer e, então, aperte x na estátua que a luz estiver azul para acabar com a luta

VON·CROY APARTMENT



172 - Saia pela porta que entrou e entre pela porta da frente. O lugar está cheio de água, nade para cima para chegar à outra fase. Nade para cima novamente para pegar ar e alguns itens

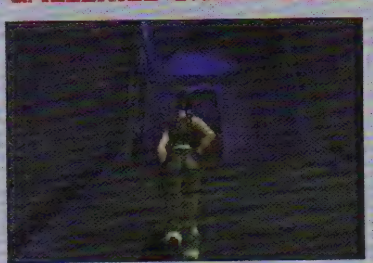
173 - Pegue ar nadando para cima e pegue um Health Bandages



174 - Mergulhe novamente e saia por esse buraco

175 - Pule na caixa branca e pule para se pendurar na grade. Abra a porta do seu lado direito para passar de fase

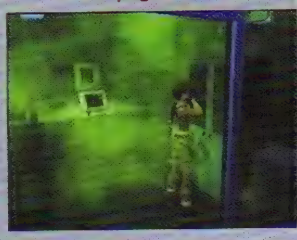
GALLERIES UNDER SIEGE



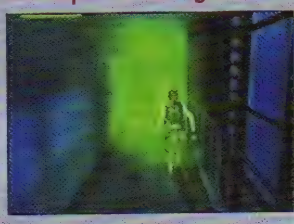
176 - Suba pelas escadas e veja a cena que vai passar

177 - Seu objetivo é pegar um respirador e não raspirar o

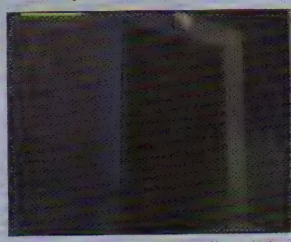
178 - Siga o caminho com o g e mate-o e pegue sua arma



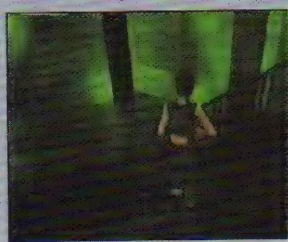
179 - Suba pelas escadas met para chegar na sala com a est dos respiradores. Pegue um



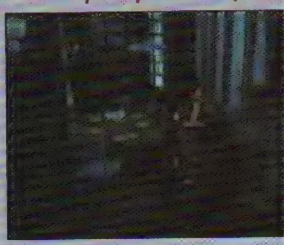
180 - Aperte o R2 correr mais



181 - Entre por essa porta

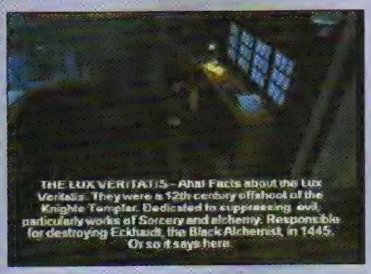


182 - Mate os guardas e desç escadas para passar de fase

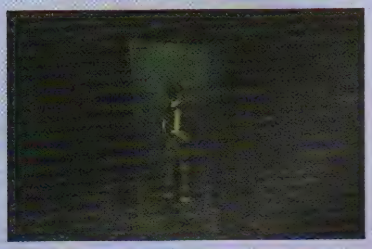


183 - No apartamento, pegu itens no chão

184 - O cara que vai aparecer não vai morrer, mas, atire para ele fugir

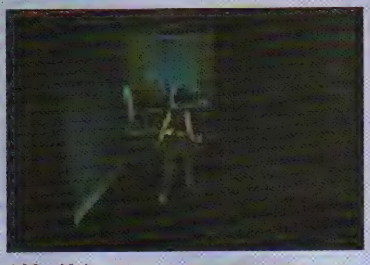


185 - Olhe em todos os lugares em busca de informações de todos os tipos



186 - Suba ao segundo andar. Pegue todos os itens, inclusive um Medkit

187 - Desça novamente e saia. Vire a esquerda, entre pela porta e pegue um Medkit

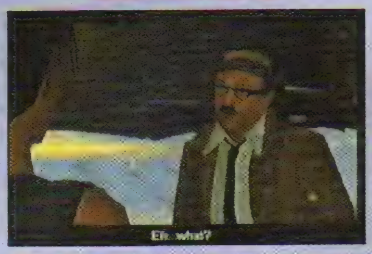


188 - Volte para o apartamento e o cara aparecerá novamente, atire. Pegue sua arma e saia pelo buraco

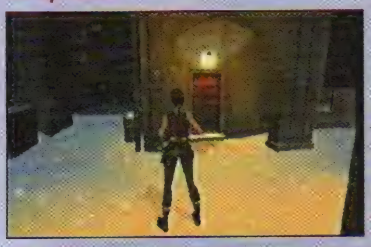
189 - Fique de lado em relação ao laser e dê um pulo lateral

190 - Fique na beirada da escada explodida e pule para um nível mais baixo. Saia na rua e terá passado de mais um level

THE MONSTRUM CRIMESCENE



191 - Atravesse a praça congelada. Converse com o cara do lado do carro vermelho e responda:
The big one with the snow on top?
Just tell me what you have on the art dealer.
You say he found something? A painting perhaps?
Keep talking until the money runs out.
All of them?

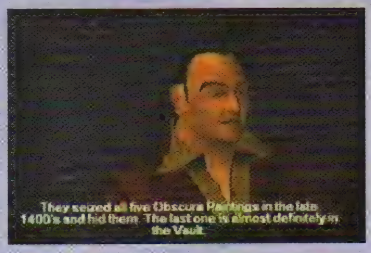


192 - Após falar com o repórter, entre no beco, mate o cara e pegue o martelo do seu lado

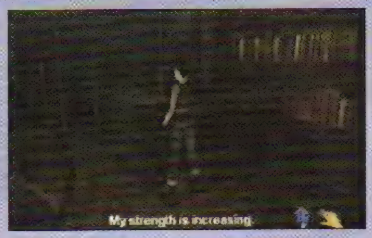
193 - Vá para o outro lado da rua e entre no outro beco. Mate o cachorro e os dois guardas. Ache essa entrada de ferro, use o martelo para abri-la e entre

194 - Siga pelo corredor e vire à esquerda. Entre nesse buraco

THE BIO-RESEARCH FACILITY

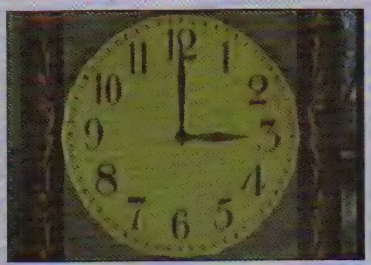


195 - Fale com Bernard e responda:
A psycho huh?
The Cabal? Not the Mafia?
So they were working together?
Killed like Vasiley you mean! Why does Eckhardt do that to the bodies Bouchard, and what does he want the paintings for?
A Lux Vertatis vault?



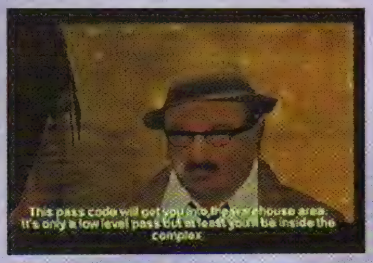
196 - Siga pela porta atrás de Bernard. Suba as escadas e empurre a comoda para Lara ficar forte

197 - Puxe a corrente do lado esquerdo para revelar um lugar secreto e, depois, puxe a outra corrente até ela fazer com que a luz ilumine o número três no chão



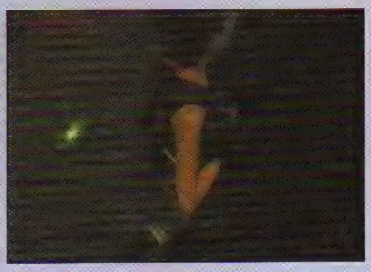
198 - Ache o grande relógio perto da parede e ajuste o horário para três horas. Com isso, outro lugar secreto será revelado

199 - Procure esse aparelho e coloque o código 31597



200 - Ao sair pela porta, passe pela sala de interrogação e abra a porta do lado esquerdo. Pegue as chaves de Bernard e volte para a rua. Fale com o repórter para passar de fase

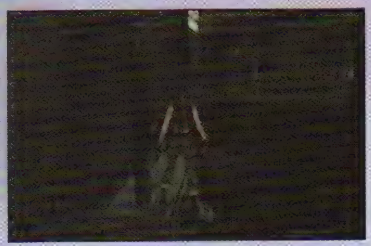
THE STRAHOV FORTRESS



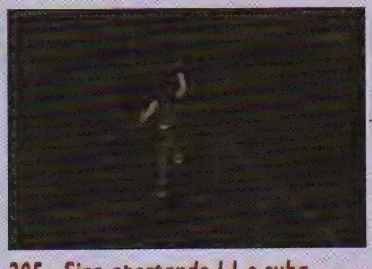
201 - Entre no trailer aberto e pegue um Medkit

202 - Suba no trailer

203 - Suba no trailer duplo e, depois na caixa branca



204 - Corra e pule para fazer com que Lara chegue do outro lado

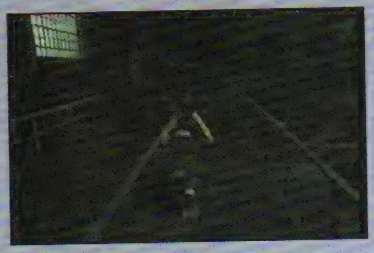


205 - Siga apertando L1 e suba a escada do outro lado

LARA CROFT TOMB RAIDER the angel of darkness

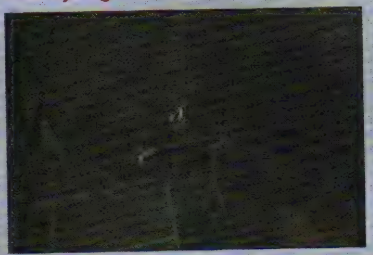
206 - Abra a porta usando o leitor de cartões do lado

207 - Mate os dois guardas e siga

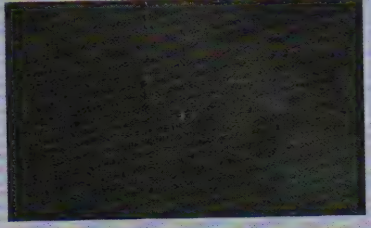


208 - Mate o guarda que aparece em cima, depois, entre na sala onde ele estava e acione a manivela

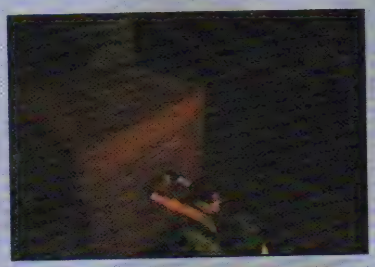
209 - A manivela irá fazer com que o imã seja ligado



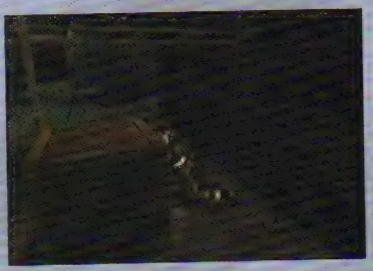
210 - Suba a escada para chegar à sala de controle do imã



211 - Desça no que está o caminhão vermelho e abra a porta verde

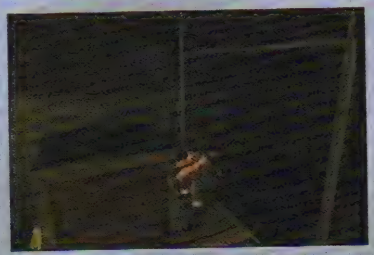


212 - Empure a caixa da esquerda até ela encostar da torre de caixas



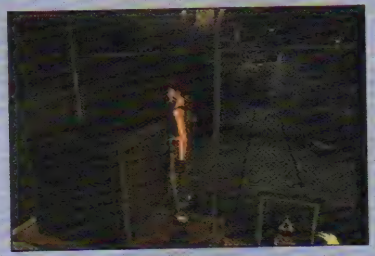
213 - Empurre a caixa da direita para frente, até ela encostar no portão à frente e, depois, enpurre-a para o lado esquerdo

214 - Suba na caixa e empurre a outra caixa para frente

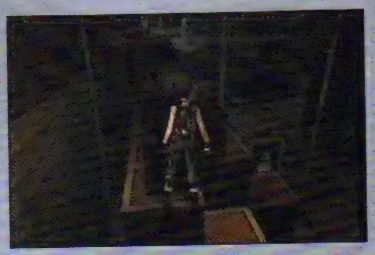


215 - Empurre essa caixa um pouco para trás, em direção ao portão

216 - Desça da Torre e empurre a caixa que está na frente à esquerda

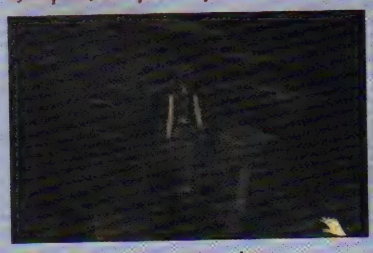


217 - Suba na caixa superior direita e empurre a caixa de cima um pouco para a esquerda

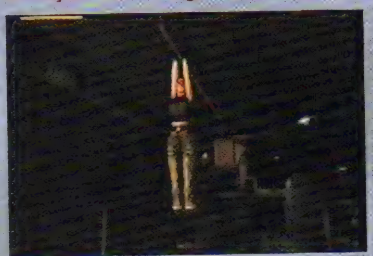


218 - Suba na caixa que está no chão e empurre a próxima caixa para o fundo, até ela encostar no portão. Suba nela, e ande pelas bordas das caixas sem cair, até ficar em frente àa caixa mais alta. Empurre-a para frente e lá ficara forte

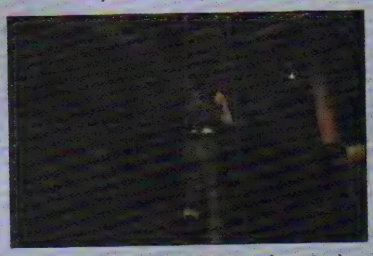
219 - Empurre essa caixa para trás e, depois, um pouco para a esquerda



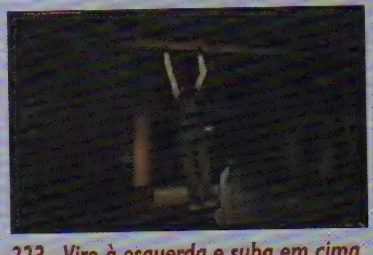
220 - Suba na caixa, pule na armação branca e gire a válvula



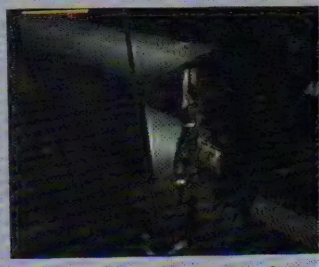
221 - Volte para a torre de caixas e suba na mais alta. Pule e pendure-se no cano. Aperte o △ para passar



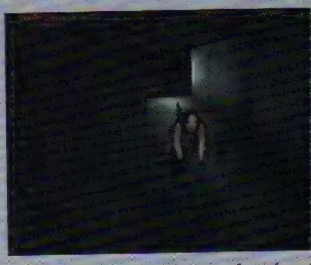
222 - Suba a escada, logo depois de descer do cano e acione o switch



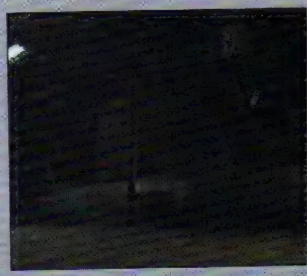
223 - Vire à esquerda e suba em cima do cano de ventilação que foi cortado



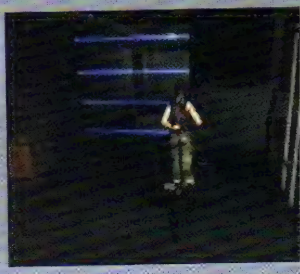
224 - Para entrar no cano de ventilação pendure-se na borda, aperte x e, rapidamente x novam



225 - Entre no tubo e vá até o

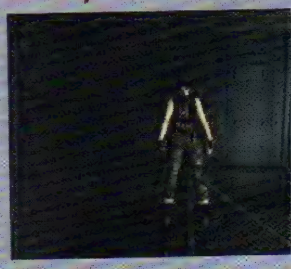


226 - Espere o guarda passar e

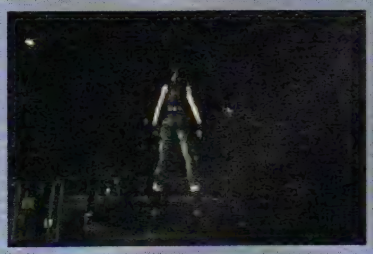


227 - Mate o guarda e pegue cartão de identificação

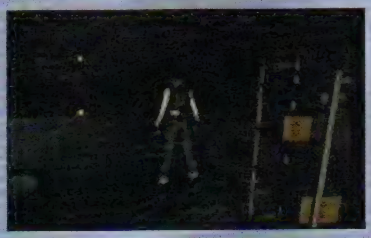
228 - Atire nos tanques de gás fazer com que um rolo de fio Isso te ajudará mais tarde



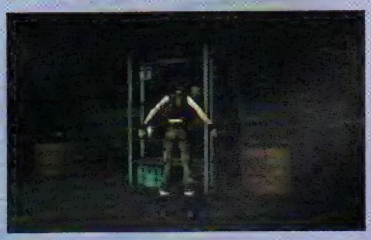
229 - Abra a porta mate, os guardas, pegue os itens e aci computador



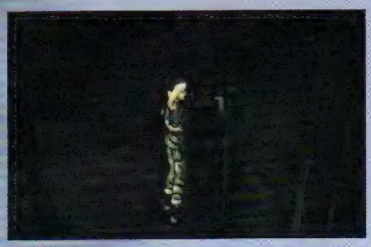
230 - Fique de costas para os rolos de fio perto dos lasers e pule para trás , para subir neles



231 - Desçaa pelo único lugar que tem e suba nessas tábuas. Olhe para a parede e dê um pulo lateral para passar pelos lasers

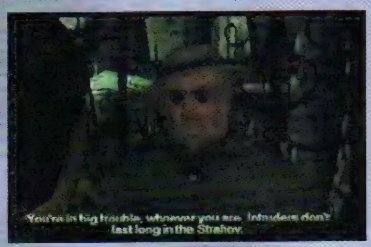


232 - Fique perto dos lasers e, com um pulo lateral, passe pelos últimos lasers



234 - Use o cartão nessa porta e, vá para a outra fase

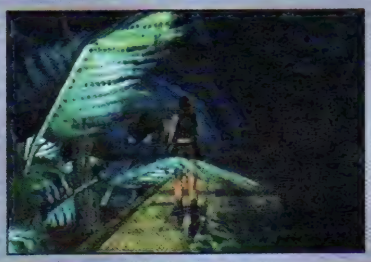
THE BIO-RESEARCH FACILITY



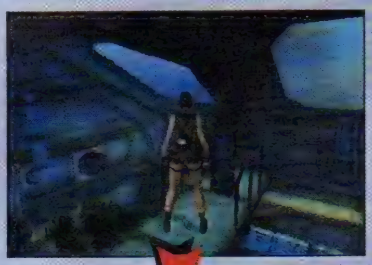
235 - Fale com o jardineiro

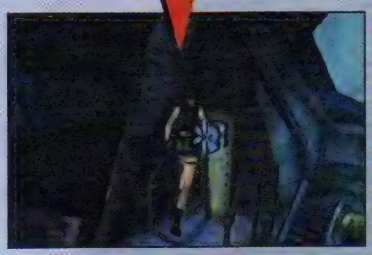
236 - Aperte a cabeça da única estátua que não solta água e vá para a porta que se abriu

237 - Pegue a munição e acione o switch

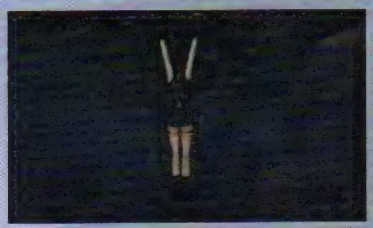


238 - Mate os insetos e o humanoide. Pegue todos os itens disponíveis. Fique perto da planta, ao lado de um lugar que não tem planta e suba o cano

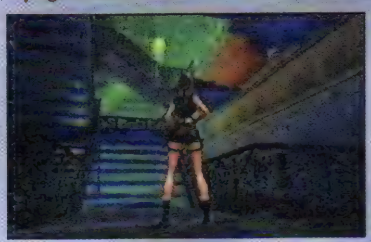




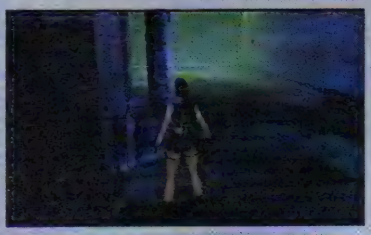
239/240 - Desça do cano e acione as duas válvulas



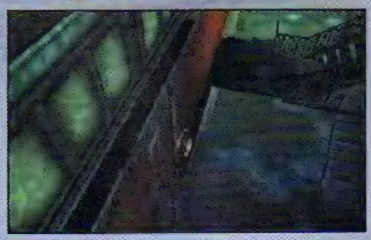
241 - Desça pelo cano e entre pela passagem que se abriu. Saia da água entre pela passagem. Deslize um pouco e pule para a escada. Suba-a e pegue um Medkit



242 - Suba até alcançar o chão quebrado. Corra e pule por ele

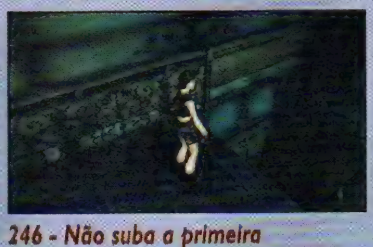


243 - Siga ate achar esse cano. Suba nele e gire a válvula

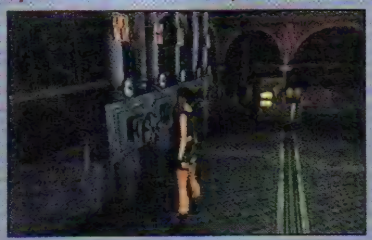


244 - Suba as escadas e pule o chão quebrado. Aperte L2 e x para alcancar o cano. Suba e vá para a esquerda até conseguir subir

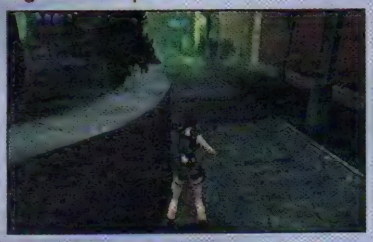
245 - Pule dessa plataforma e pendure-se na grade logo à frente



246 - Não suba a primeira escada,continue em frente. Desça as escadas e entre pela porta, apertando o switch na parede



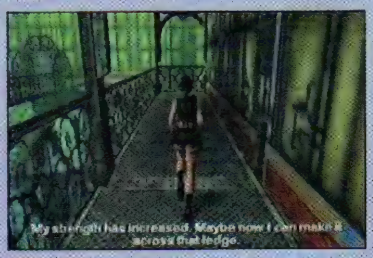
247 - Para matar a árvore que segura a porta, gire as válvulas da esquerda para a direita, a primeira, a segunda e a quarta



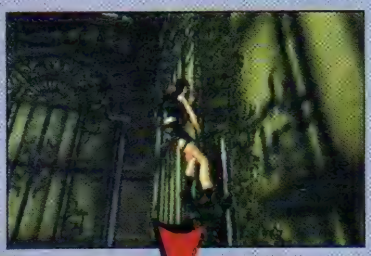
248 - Na próxima sala, voce terá que pegar três cartões de identificação. Entre e vá à direita, mate o guarda e pegue a primeira identidade

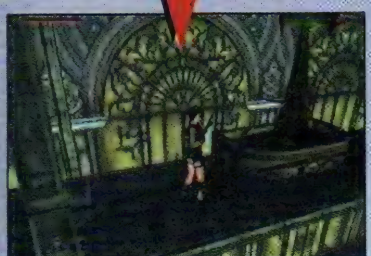
249 - suba pela escada no jardin principal

250 - Suba as escadas normais e use as plataformas pequenas para chegar ao outro lado. Suba pela fenda da grade



251 - Corra e pule para pegar um Medkit e fazer com que lara fique forte e atravesse a ponte quebrada



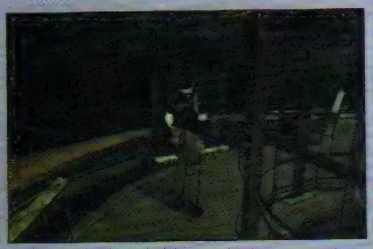


252/253 - Suba pela folha e pegue o segundo cartão de identificação

254 - Siga em frente e mate o guarda. Pendure-se, aperte x e pegue o terceiro cartão de identificação

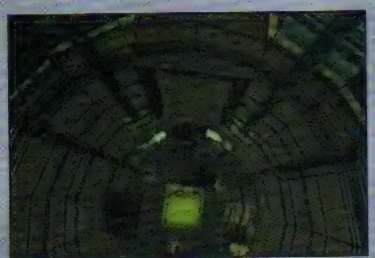
255 - Chegue perto dessa porta no canto da fase e use os três cartões do lado direito

THE SANITARIUM

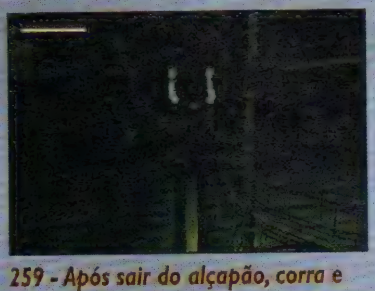


256 - Aqui, começa a aventura com Kurtis. Pegue o item e pule lateralmente. Desça a escada

257 - Pule da beirada e pendure-se nessa beirada

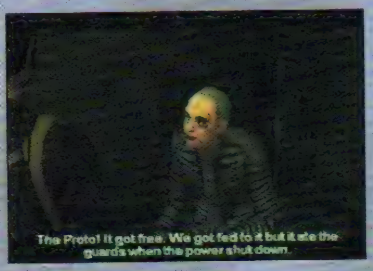


258 - Aperte x quando estiver pendurado e solte rapidamente. Aperte x para se pendurar na outra beirada, entre no poço do elevador e abra o alçapão



259 - Após sair do alçapão, corra e se pendure na beirada encostada no elevador

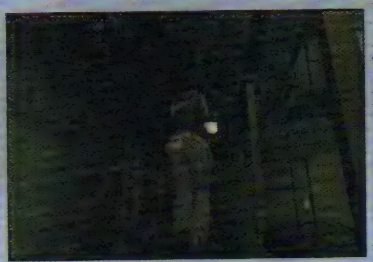
260 - Mate o carinha e entre pela porta que ele estava



261 - Procure esse cara, converse com ele e saia da sala

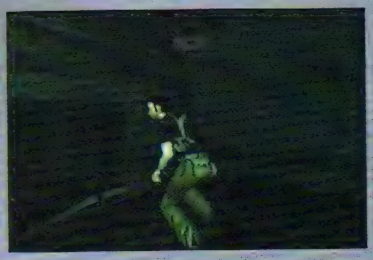
262 - Para entrar, use o código: 06289

263 - Entre na sala que tem um cientista morto e pegue o cartão de identificação dele



264 - Siga pelo corredor e abra a porta com o cartão do cientista

265 - Suba as escada e, nesse computador, use o código 38471



266 - Siga pela porta que se abriu. Abaixe essa tampa de ferro para poder se agachar e passar por ela

267 - Siga até o final e desça por essa sala

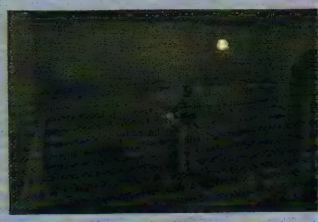
268 - Aperte x para fazer Kurtis abaixar essa outra tampa de ferro e passar por ela

269 - Estoure os tanques para derrubar a escada quebrada. Pendure-se aonde era a escada e acione o switch

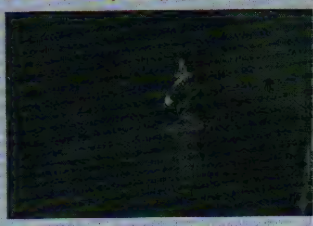
270 - Entre pelo buraco que ficou na hélice e passe por mais um buraco agachado

MAXIMUM CONTAINMENT AREA

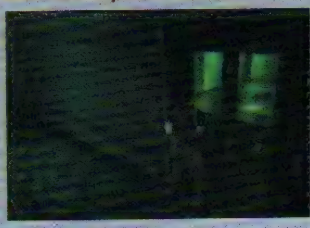
271 - Ao iniciar a fase, entre na cabine e coloque o código 17068



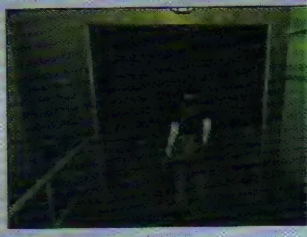
272 - Entre na segunda porta à esquerda e pegue o cartão de identificação do guarda morto. a criatura que aparecerá



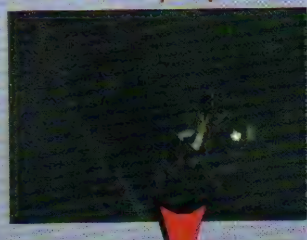
273 - Use o cartão nesse leitor, lado dessa porta aberta

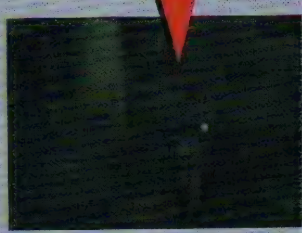


274 - Siga e abra a porta, para de cara com o chefe dessa fase. se preocupe, nada acontecerá



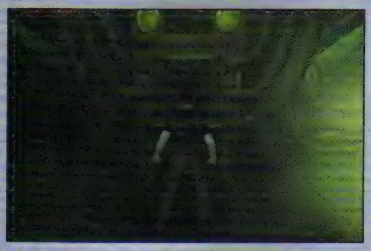
275 - Não siga o chefe, continu caminho até achar um leitor d cartões e entre pela porta





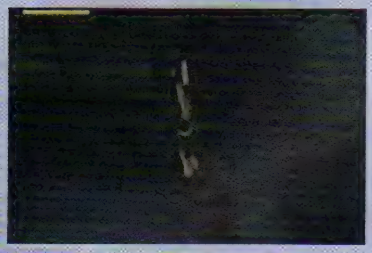
276/277 - Para matar esse che desvie dos seus ataques e atire nele. Quando ele cair, irá se le e tentar fugir pelo tubo de ventilação; (quando ele fugir p primeira vez, pegue a muniçã Medkit no chão). Mas ele volt então, atire. Ele fugirá novame Repita o procedimento até Ku enfiar sua adaga na cabeça d

278 - Aqui, o chefe estará realmente morto

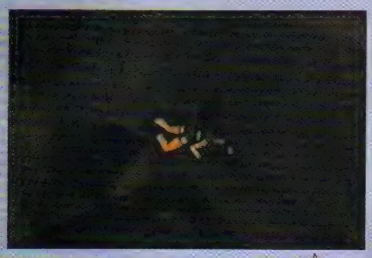


279 - Acione o switch para passar de fase e voltar a ter o controle de Lara

AQUATIC RESEARCH AREA

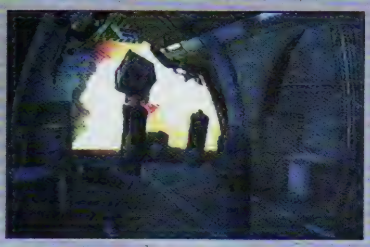


280 - Não desça direto pela frente, será morto por duas metralhadoras ativadas por movimentos. Vá para trás e aperte x perto da beirada. Desça por aqui



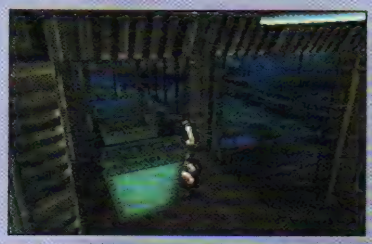
281 - Ache esse buraco, aperte △ e, aperte e segure L2 para fazer Lara rastejar. Gire a válvula e espere o ar encher de gás

282/283 - Suba no cano e vá para a direita até poder descer no chão, sem nenhum problema. Acione o switch e ache, na parede, um lugar piscando



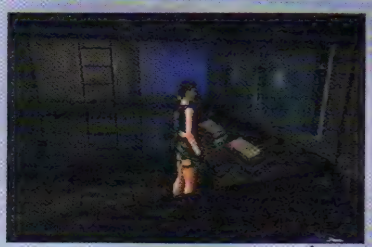
284 - Saia da visão da câmera, entre na sala ao lado e pegue sua arma. Lara irá mirar automaticamente na parede. Atire até a parede explodir

285 - Passe pelo lado esquerdo e entre na sala. Vá para o lado direito e mergulhe. Acione alguns switchs e restaure metade da energia elétrica da área. Saia da água e suba as escadas até encontrar um guindaste com um pote. Empurre o pote para trás, até não conseguir mais. Acione o switch ao lado

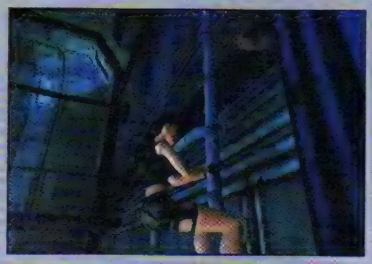


286 - Empurre o pote para baixo das barras metálicas e acione o switch ao lado

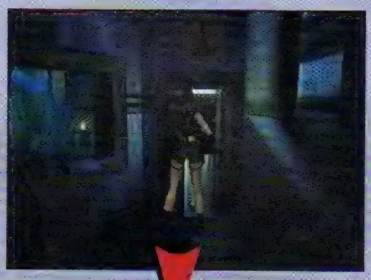
287 - Empurre novamente o pote de volta ao trilho e acione o switch. Coloque o pote de volta no guindaste, Lara agora estará forte

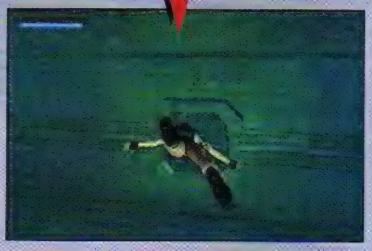


288 - Vá para o outro lado, acione os botões e, preste atenção aonde tem o número um e o dois



289 - Saia da sala pela abertura. Vá para a direita e suba os canos até o topo. Siga todo o caminho pendurado para a esquerda e caia na plataforma. Acione o switch e entre pela porta

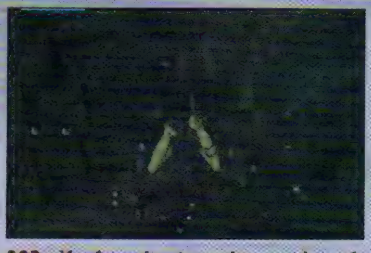




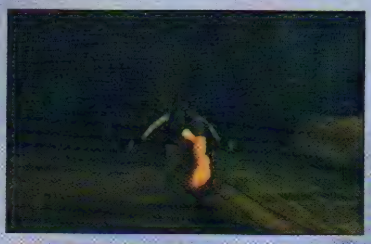
290/291 - Acione o switch para que o guindaste desça e pule na água em sua direção. Acione o switch número um, saia da água e mergulhe em direção à placa com o número dois. Eentre na passagem, suba e acione o switch. Entre no buraco em baixo do peixe mutante para passar de fase

THE VAULT OF TROPHIES

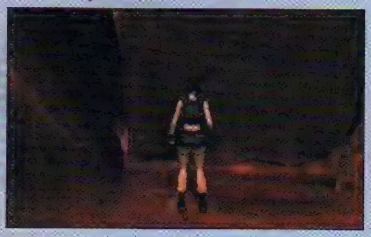
292 - Mergulhe e estoure essa parede apertando x



293 - Você verá seis estátuas e logo à frente, uma placa de ferro, leia e nade um pouco mais para cima, para achar um buraco. Entre por ele e suba para pegar um pouco de ar. Volte para sala das estátuas

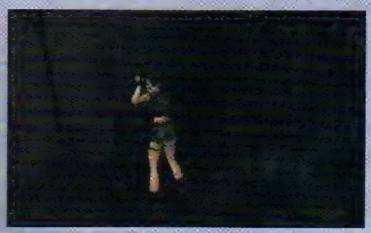


294 - Atrás de cada estátua, tem uma corrente na parede, você deve puxar duas correntes certas para passar dessa tela. São elas: a que está atrás da estatua com o nome de VASILEY e a outra, a da estátua com o nome de LIMOUX. Saia pelo buraco que abriu no teto

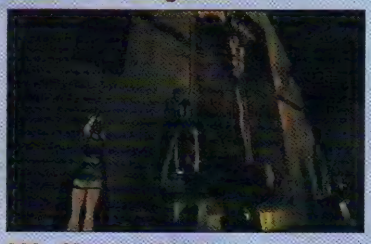


295 - A próxima sala têm armadilhas. Quando a pedra cair, encoste nela e espere até que ela suba e, corra para passar por baixo

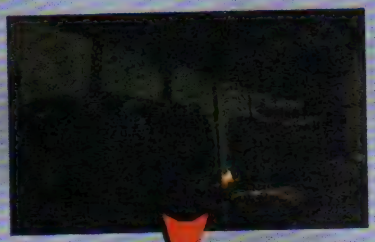
296 - Vire à direita e acione o switch. Pule na terceira plataforma, da esquerda para a direita, da segunda fileira. Espere as outras plataformas aparecem e suba. Pule para o chão e as próximas plataformas não irão cair. Passe por elas e acione a manivela

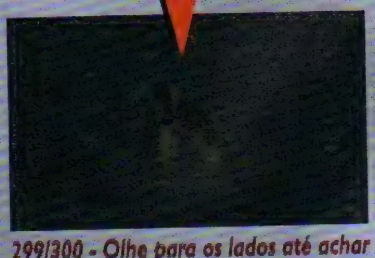


297 - Entre e acione a manivela para que Lara fique forte e ache um lugar com itens de sangue



298 - No outro lado, tem uma corrente, puxe para o quadro subir e aparecer uma parede escálavel. Suba por ela até o topo e vire para a direita, descendo em uma plataforma de madeira



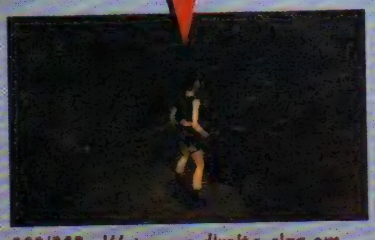


299/300 - Olhe para os lados até achar uma plataforma de ferro. Pule até ela, fique parado e pule novamente para se agarrar no teto. Siga em frente e caia em uma pequena plataforma de ferro abaixo. A estante embaixo irá revelar a pintura que você queria, pegue-a e saia pela larreira. Abra a porta e mergulhe, nade até achar uma grande sala e suba para passar de fase

BOAZ RETURNS

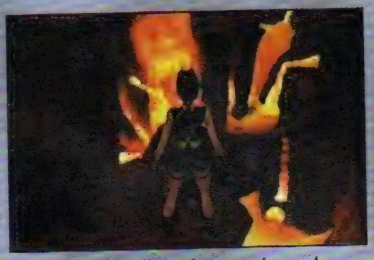
301 - Para matar a forma grande de Boaz atire em seu rosto, quando ela cair, atire nas laterais de seu corpo, lá é seu ponto fraco. Repita o procedimento duas vezes de cada lado. Para matar a sua forma voadora, atire muito até ela cair no chão. Chegue perto dela para passar de fase

THE LAST DOMAIN



302/303 - Vá para a direita, siga em frente e Lara irá deslizar um pouco. Pule, agarre a borda da pedra e, passe por cima delas. Acione a manivela, suba na ponte e pegue o medkit

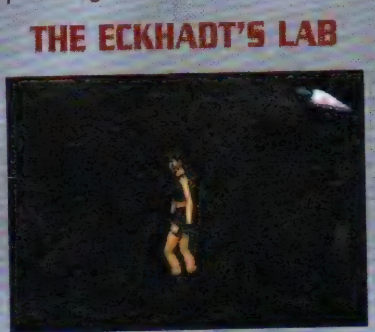
304 - Volte de onde veio. Siga reto até encontrar essa manivela e acione-a. Passe o mais rápido possível



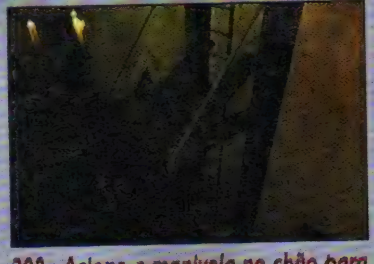
305 - Para passar dessa tela, pule para a esquerda e suba a escada. Então, pule pela ponte quebrada

306 - Passando pela ponte, vire a esquerda, deslize um pouco e pule pendurando-se na plataforma. Acione a manivela e pule para escada de pedra. Entre pela porta para chegar ao último nível do jogo

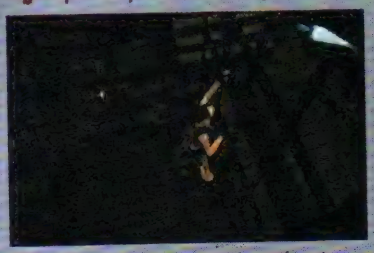
THE ECKHADT'S LAB



307 - Entre no laboratório de Eckhardt, suba a escadinha e pegue o primeiro punhal do lado direito, no canto da fase



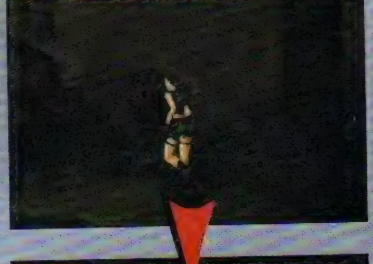
308 - Acione a manivela no chão para abrir uma passagem no chão e outra na escada. Suba a escada e ache um lugar que dê para subir na gaiola



309 - Ande sobre a gaiola até cair dentro dela. Pegue o segundo punhal, continue na gaiola até ela descer por completo

310 - Suba pela gaiola até achar uma buraco que dê para rastejar. Entre e pegue o terceiro e último punhal

311 - Saia do buraco. Escale o muro até o topo e aperte o botão de pulo para sair do buraco. Desvie dos esqueletos e coloque o primeiro punhal nessa lápide. Suba a escada e coloque o segundo em uma lápide igual à primeira



312/313 - Desça as escadas e entre pela passagem à direita de quem entra sala. Ache o círculo na parede e coloque o terceiro punhal. Mergulhe na água atrás de você. É a terceira adaga para lutar contra Eckhardt

314/315 - Para matar Eckhardt, d de seus golpes pulando, ou fique posição de rastejamento, aperta △ e L2. Quando Eckhadts criar t monstros e for para o centro da levante e atire nele rapidamente Depois que ele cair, vá para cim e repita isso três vezes

316/317 - Quando enfiar a terc adaga em Eckhadts, irá conhec verdadeiro chefe do jogo, o Ka Para matá-lo, não use suas arm pegue o item na mão de Eckh ache o switch em um dos pilar Para fazer a escada descer, sub ela. Suba outras duas escadas

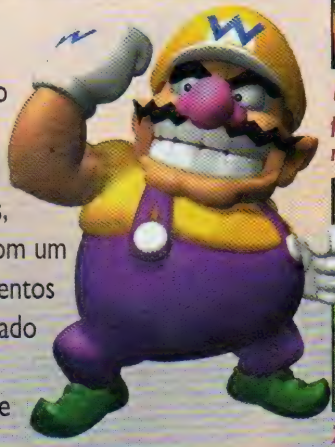
318 - No último andar, procur plataforma de ferro e pule em Sleeper para finalizar o jogo

319 - Assista a cena e Lara te terminado mais uma incrível missão.

WARIOWORLD

Por Marjorie Bros

O maior rival de Mario faz sua estréia no GameCube. **Wario World** é um jogo de plataformas mais tradicional que os da série Mario. O game começa quando Wario rouba uma jóia malígna, que destrói seu castelo e espalha sua coleção de tesouros. Ele, então deverá recuperar sua presciosa coleção por quatro mundos, cada um com duas fases e um chefão. Os gráficos são bonitos e texturizados, com um clima cômico como convém ao personagem. Wario possui uma série de movimentos fortes como socos, encontrões e o famoso pilão giratório. Em cada fase, o malvado deverá procurar pelo seu tesouro, salvar uns gnomos e coletar os cristais vermelhos e pedaços de coração. No final, enfrenta-se um sub-chefe, cada um de um modo. O som se ajusta ao tema e as fases são maiores que os jogos desse gênero. **Wario World** em si é facil, podendo complicar em um ou outro ponto quando se quer terminar com 100% dos itens coletados. Aliás, coletando os tesouros, novos jogos serão acrescidos ao Wario Ware Inc de GBA. Basta "linkar" com o Cube. É isso aí: **Wario World** é um jogo para todas as idades.



Mundo 1
Excitement Central
Greenhorn Forest

1 - Suba a árvore e siga pela plataforma a esquerda. Tem um botão magenta e um baú da mesma cor

2 - No caminho pegue o primeiro duende do jogo

Itens

Duende: 5 por fase. O final do jogo melhora quanto mais o pegar esses seres

Coração: 8 por fase. Pegando todos aumenta meio coração de energia em Wario

Cristal vermelho: 8 por fase. Serve para entrar na sala do chefe

Tesouro / botão: 8 por fase. O botão faz aparecer o baú da cor correspondente. Ao coletar as 8 peças, novos jogos para Wario Ware Inc de GBA poderão ser transferidos

Moeda: serve para comprar alhos e usar continues

Movimentos

Soco: botão B. Aperte o botão três vezes para dar um combo. Segure-o para dar um soco seguido encontrão

Encontrão: botão R. Serve para movimentar-se e para atacar os inimigos

Sentada: pule (botão A) e aperte R. Esmaga inimigos e abre calabouços

Salto com corrida: corra (botão R) e salte. Ataca inimigos no alto

Giratória: agarre o inimigo e gire o direcional até Wario ficar rodando automaticamente

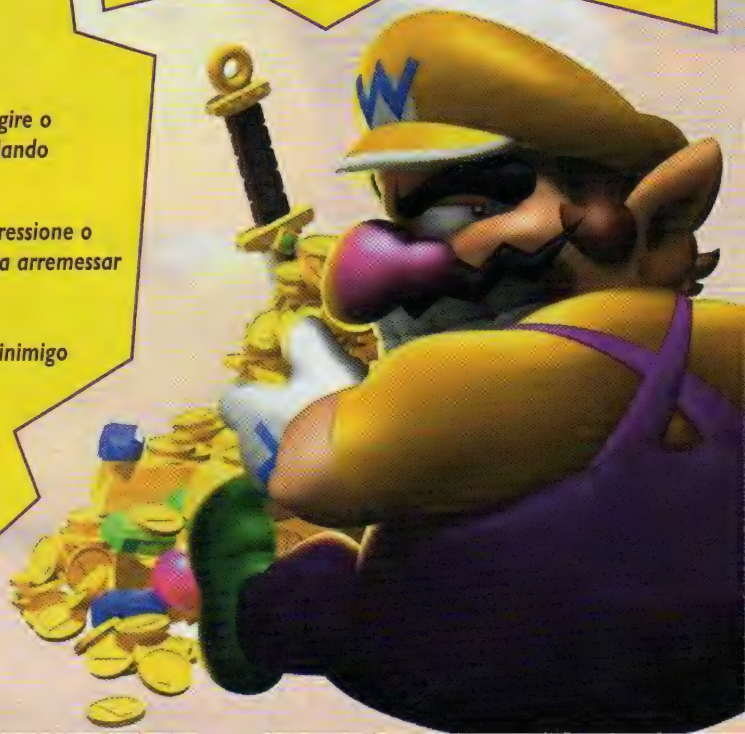
Arremesso: agarreo inimigo e pressione o botão B. Carregue o botão para arremessar mais forte

Agarrão: botão B perto de um inimigo tonteado

Pilão: agarre o inimigo, salte o aperte R

Sugão: botão L ou Z. Suga moedas e alhos

O botão C muda a visão.



Wario World

Nintendo/Treasure
Ação - M. Card
1 jogador

9

Controle 9.0

São fáceis, respondem rápida e precisamente. Sem frescura.

Diversão 9.0

O game tem ação variada: quabra-cabeças, batalhas e ação de plataformas.

Gráfico 9.0

São detalhados, bem coloridos e cada uma das fases têm temas interessantes.

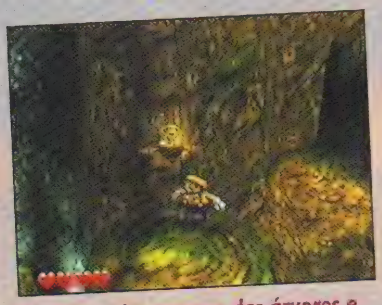
Som 9.0

Ajustam-se ao clima dos mundos e possuem um quê de cômico.

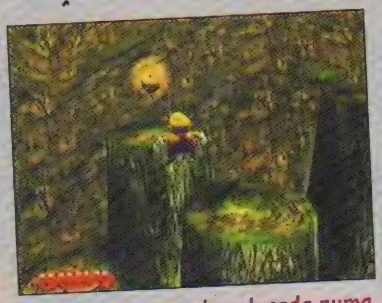
Fácil e Curto - Por B. Betinho

Gosto do Wario porque ele é tosco. Achei fácil e curto mas a molecada vai curtir.

WARIOWORLD



3 - Siga pelos troncos das árvores e pegue o coração dourado

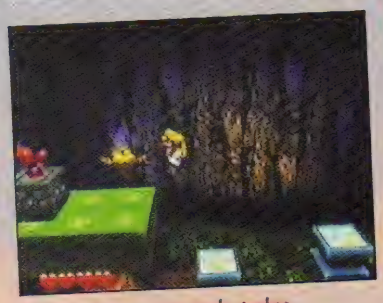


4 - Suba pela escada colocada numa árvore e pule pelos troncos. Consiga outro coração

5 - No caminho, mais uma vez a dobradinha botão e baú

6 - O baú amarelo está nesse ponto. O botão se localiza na parte de baixo

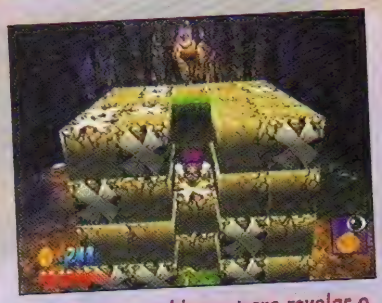
7 - Aqui, outro duende a primeira fase de calabouço. Fique em cima do X e acerte uma sentada



8 - Simplesmente pule pelas plataformas para chegar ao coração e o cristal vermelho. Saindo deste lugar, aparecerão uns blocos em sua frente. Acerte no X para destrí-los

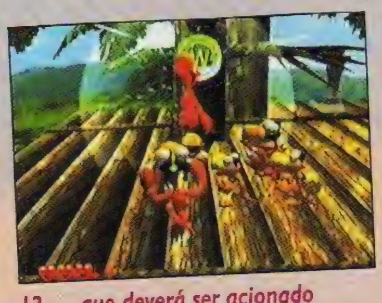
9 - Olha um coração meio na moita nesta fase de calabouço

10 - Use a sentada na mola para pular mais alto. Aqui, mais um duende. Siga pela esquerda e encontre outra mola



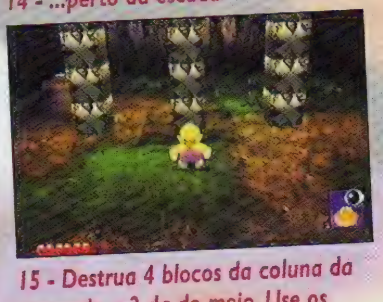
11 - Detone os blocos para revelar o cristal vermelho

12 - Daqui, seguindo para a direita há um coração e o botão verde (o baú está na foto 10). Do local da foto, indo para a esquerda achará um botão verde-limão...



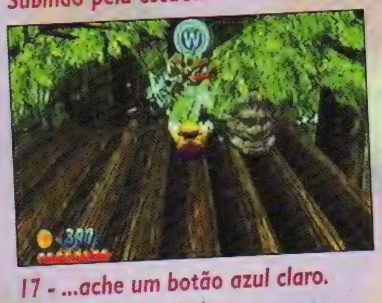
13 - ...que deverá ser acionado jogando um inimigo nele. O baú se localiza embaixo da plataforma...

14 - ...perto da escada

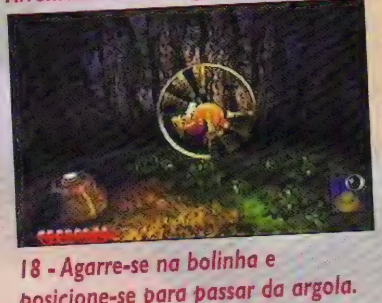


15 - Destrua 4 blocos da coluna da esquerda e 2 da do meio. Use os blocos restantes como escada

16 - No caminho, mais um coração. Subindo pela escada...



17 - ...ache um botão azul claro. Arremesse um inimigo



18 - Agarre-se na bolinha e posicione-se para passar da argola. Saia e siga para direita. No caminho há um baú azul claro

19 - Acione o interruptor. Assim uma escada se forma.

20 - Aqui tem um duende e um teso roxo. O botão fica mais adiante

21 - Caindo da ponte chega-se a Quebre as caixas até achar a mo Toda vez que cair de um precipíc chegará a um lugar como esse

22 - Depois da ponte tem um du uma loja de alho e a sala do che (coloque os cristais vermelhos). Também há um balão que leva V ao começo da fase. Continue seg para direita e acione o botão az escuro e entre no calabouço

23 - Acione duas vezes o inter da esquerda e três vezes o da

24 - Salte da ponte e dê um

sentada no botão roxo (o baú está na foto 20). Mais adiante na ponte tem um baú azul escuro

25 - Agarre-se na plataforma e pule rápido antes que os espinhos cheguem

26 - Soque o chefe até ele ficar tonto. Agarre-o e use um ataque forte (pilão, giratória ou arremesso carregado). Quando ele ficar vermelho, fuja em círculos

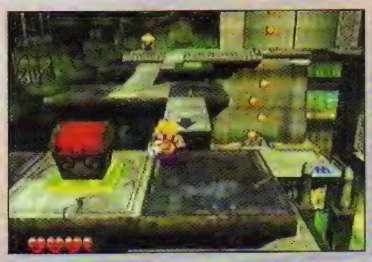
Greenhorn Ruins

27 - Use o bloco para ter acesso ao botão vermelho. O baú está dentro do bloco

28 - Nos blocos mais adiante estão o botão e baú amarelos. Seguindo adiante encontratá dois duendes

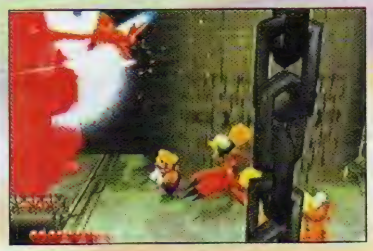
29 - Use a giratória nos rolamentos para abrir o portão giratório. Adiante, um botão verde-limão

30 - Esse calabouço não abre com uma sentada. Agarre um inimigo e dí um pilão para adentrar ao local. Fora, siga para o fundo da tela para pegar um duende e achar o tesouro azul escuro (botão mais adiante). Suba pelas bolinhas amarelas e siga para esquerda. Tem um calabouço e indo de frente para a tela...



31 - ...baús verde-limão e verde escuro (o botão está mais adiante)

32 - Sub-chefe: agarre os inimigos menores e dê um pilão perto da cabeça. Fazendo isso três vezes, o grandão vai tontear. Agarre-o e detone



33 - Arremesse um inimigo para derrubar o muro. Na área tem um botão verde escuro (o baú está na foto 31). Na ponte formada por bolinhas, no meio, há um coração. Siga para a esquerda e desça até o fim e abra o portão. Siga para a esquerda até achar um muro e o botão azul escuro (área da foto 30)

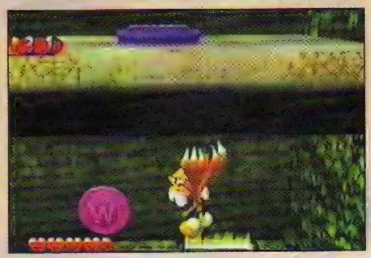
34 - Do muro, seguindo as bolinhas chega-se a um coração. Siga para a direita e atravesse o portão. Continue indo para a direita até achar o botão azul claro

35 - Use a visão de cima para ver os locais onde se possa passar

36 - Na plataforma acima do rolamento do portão (e abaixo da ponte de bolinhas) tem um baú azul claro. Fora, siga pelo caminho de cima. Ache um duende e um calabouço

37 - Soque o bloco para fazê-lo andar

38 - Batalha de arena: detone quantos inimigos puder em um minuto. Nos menores, use um encontrão. Os maiores, agarre-os e use uma giratória. Da arena, descendo, encontre um calabouço e um muro. Passe reto pelo portão e siga para os blocos. Destrua-os para achar um...



39 - ...botão magenta e um calabouço. Vença a fase e use os blocos para alcançar o botão roxo. Volte, abra o portão e suba a escada

40 - Deste ponto: a) vá ao fundo para ir ao calabouço (foto 41); b) siga à esquerda para achar o tesouro roxo; c) ande para a direita para encontrar um duende, um calabouço e a sala do chefe

41 - Arremesse as estátuas para revelar itens

42 - Use o encontrão para chegar ao chefe com maior rapidez. Soque-o. Quando ele ficar vermelho, fuja para fora do banco de areia

Dinomighty's Showdown

43 - Agarre-se no rabo, espere o dinossauto lavantá-lo e acerte uma sentada na cabeça. Agarre-o e ataque

Mundo 2
Spookastic World
Horror Manor

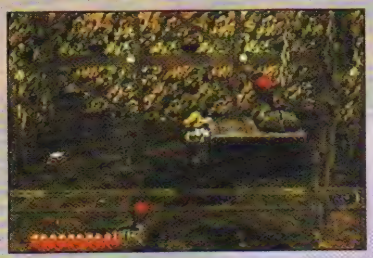
44 - Dê uma sentada na parte azul da mão quando ela usar um tapão no chão. Antes, no caminho, tem um duende. Mais adinate, um botão vermelho

WARIOWORLD

45 - Use a bolinha para alcançar as parte mais altas. Ache o botão amarelo e um calabouço

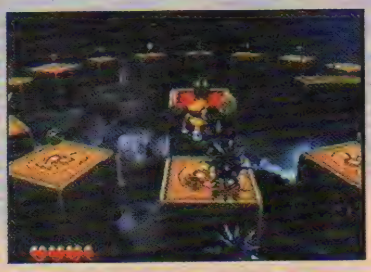
46 - Gire a câmera até achar a entrada do labirinto. Saia e siga para a direita até enfrentar o sub-chefe

47 - Use a giratória nas plataformas para fazê-la subir. Pegue o coração. No cemitério tem um baú amarelo e um calabouço. Um pouco adiante, ao fundo da tela, há um botão verde-limão



48 - Acerte o interruptor e suba imediatamente na plataforma

49 - Use a plataforma giratória pra pegar um coração. Siga adiante e entre no calabouço



50 - Use a visão lateral para facilitar a hora de pular os espinhos. Saia e suba a escada siga pela esquerda, use outra escada e saia pela esquerda no prédio

51 - Use a bolinha para encontrar um baú verde-limão e um calabouço

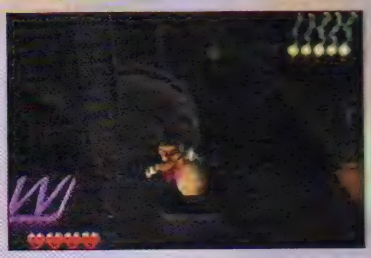
52 - No topo do prédio enfrente o sub-chefe. O botão azul claro está aí também. Mais a direita tem um duende na sacada da mansão. Desça e entre pela porta da mansão. Soque-a para detonar a fechadura

53 - Na mansão, no mezanino, há um botão verde escuro e um baú azul claro. Use a bolinha para subir ao mezanino. Atravessando a porta há um duende e outra porta. Antes das escadas há um calabouço. No meio da escada, um botão azul escuro

54 - No andar de baixo da mansão, próximo ao buraco, há um coração. Desça o buraco e enfrente uma batalha de arena. Siga para a direita e use a plataforma giratória para subir na parte superior. Pegue o baú verde escuro. Use a bolinha

55 - Daqui: a) siga à esquerda para achar um calabouço; b) vá a direita para seguir adiante na fase e encontrar outro calabouço

56 - Cuidado com os blocos de gelo; eles escorregam. Voltando ao mundo de cima, use a roda e siga a esquerda para achar o baú roxo (botão mais adiante). Para a direita se acha um...



57 - ...baú azul

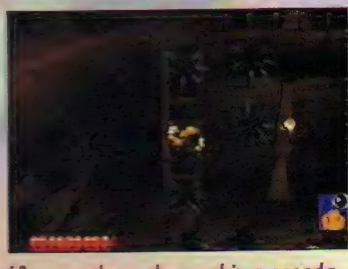
58 - Aqui está o botão roxo, acima das duas engrenagens (baú na foto 57). Daqui: a) na parte de baixo há um calabouço; b) siga para a direita e ache um duende entre as armadilhas que caem

59 - Da plataforma onde estava o duende, atravesse as armadilhas que caem e desça. Atrás da eletricidade está o baú magenta (o botão está na área abaixo, a esquerda). Siga para sala do chefe

60 - Arremesse as tochas para tontear o anjinho. Agarre-o e mande um ataque de agarrão. Salte o ataque de estrelas que ele irá usar. Repita toda a operação. Se acabar as tochas, desça a mão no chefe

Wonky Circus

61 - Atravessando a ponte sob o fog do canhão, liberte o duende e aperte o botão vermelho. Atravesse mais uma ponte e pegue o tesouro vermelho e um coração dourado. Tem também uma fase de calabouço...



62 - ...onde se deve subir a escada entre as bolas com espinho. Vá com calma

63 - Agarre os palhaços e

arremesse-os (de preferência use o tiro carregado) no alvo para liberar a passagem e achar uma fase de calabouço...

64 - ...onde se deve usar as bolinhas para chegar ao andar superior. No local da foto deve-se usar o salto com corrida para chegar à bolinha. Saia do local e siga para a esquerda e desça para encontrar um sub-chefe. Na hora de finalizá-lo, use um pilão no calabouço

65 - Siga para o local onde o arco vai ficar no ponto mais alto. Salte bem do alto para alcançar a plataforma central

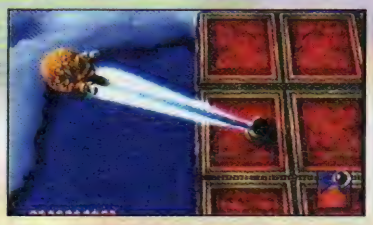
66 - Empurre o elástico até ser arremessado para o outro lado. Depois, subindo a escada e indo à esquerda há um botão amarelo

67 - Nesse ponto, depois do segundo elástico, indo à direita, encontrará um duende. Ainda do ponto da foto, seguindo à esquerda e usando a outra bolinha para subir na plataforma à esquerda achará um tesouro amarelo. Seguindo pela plataforma de baixo haverá um ataque de manada de elefantes. Pule. Pule no calabouço e...

68 - ...pule rápido os blocos brancos, pois eles somem quando Wario os pisa

69 - Daqui, seguindo à esquerda, haverá um botão verde escuro. Na plataforme de baixo, à direita há um tesouro verde-limão que aparecerá ao acionar o botão de mesma cor numa parte mais baixo, perto de dois canhões

70 - Para detonar os leões nas jaulas bata até que se levante. Agora soque mais algumas vezes para tonteá-lo. Se quiser, use-o para entrar no calabouço. Desse mesmo ponto, use a escada em frente à tela para chegar ao tesouro verde. Quebrando a madeira do chão e seguindo por baixo você enfrentará um sub-chefe. Siga reto pela direita até encontrar um calabouço...



71 - ...onde se deve saltar da bolinha quando for arremessada para voar longe. Saia da fase, pendure-se na bolinha e vá para o ponto mais alto para achar o botão azul claro

72 - Na plataforma de cima, à esquerda, perto do local do sub-chefe está o tesouro azul claro. Siga à direita pela plataforma superior, pendure-se na bolinha e vá ao alto para encontrar um duende. Descendo e seguindo à direita haverá umas...

73 - plataformas giratórias que sobem dando um encontrão na beirada. Depois das três plataformas giratórias haverá uma batalha de arena

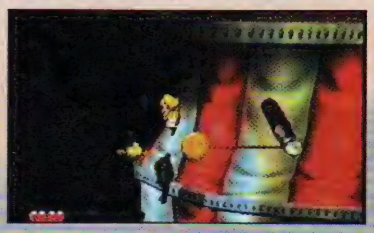
74 - Desse ponto, acima à esquerda há um botão azul escuro. À direita e, também na parte superior, há um coração dourado. Ainda na direita, por baixo, siga pelo caminho para encontrar o tesouro azul escuro

75 - Descendo do local do tesouro roxo há um botão de mesma cor. Siga o caminho e arremesse inimigos no alvo para liberar a passagem

76 - Pegue o tesouro roxo e aperte o botão rosa arremessando um inimigo à disposição. Faça isso também para atravessar a barreira de energia

77 - Seguindo pela direita até o fim, perto da loja de alho, há um calabouço. Dentro, use a bolinha para saltar alto. Utilize as plataformas para atravessar para o outro lado. Mas é mais fácil usar um salto com corrida sobre os espinhos (Wario pode perder um pouco de energia). Saindo da fase, use as bolinhas para ir aos locais superiores à direita. No calabouço...

78 - ...tem uma fase comprida com plataformas que somem e algumas armadilhas com espinhos. Use a visão lateral para facilitar nessa parte. Saindo, pegue o tesouro rosa



79 - Pelas bolinhas, siga pela esquerda para o pegar um coração dourado. Na parte de cima está o chefe do local

80 - Depois que o chefe jogar a bola, soque-o na cara para tonteá-lo. Use a giratória para ganhar moedas. Quando ele subir na bola. pendure-se nas amarelas para acompanhar o inimigos e não precisar desviar da explosão

Dual Dragon's Showdown

81 - Fique socando uma das cabeças até a outra soltar fogo e realizará um ataque amigo

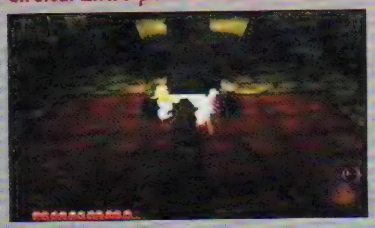
Mundo 3 - Thrillsville

Shivering Mountains

82 - No começo, em cima da casa há um botão vermelho. Depois de descer o barranco, no primeiro plano, há um baú vermelho

WARIOWORLD

83 - No fundo da tela do baú vermelho, há um botão amarelo. Na rampa da casa use um salto corrida para chegar ao teto da casa à direita. Entre pela chaminé e...



84 - ...quebre os blocos para fazer descer os itens

85 - Nas árvores de natal, na da esquerda, no topo, há um coração. Descendo das árvores, seguindo pela direita, entre os pés-grandes esquiando, há um duende em cima de um iglu

86 - Tonteie um inimigo e dê um pilão perto do peixe para tirar energia dele. Repita várias vezes

87 - No fundo há um coração. Fique no meio para poder chegar a uma plataforma superior no final do barranco. Enfrente o sub-chefe

88 - No iglu tem um botão azul escuro. No fundo, à direita, um tesouro amarelo. No topo da árvore mais à esquerda há um coração. Ainda nas árvores, subindo e indo à direita, há um calabouço

89 - Suba pelos blocos pendurando-se neles. Pendure-se no primeiro, salte e pendure-se no segundo até subir tudo. Saindo do local, siga pela esquerda para descer ao nível inferior

90 - Use os inimgos como plataforma dando um pilão neles. No calabouço...

91 - ...acione todos os interruptores para movimentar as plataformas e ir até o final da fase. Saindo em direção ao fundo da tela, à esquerda está o tesouro azul escuro. À direita, passado pelos dois pilares, está o botão roxo

92 - Dê um encontrão nesse inimigo para quebrar o gelo. Leve a tartaruga ao calabouço mais adiante

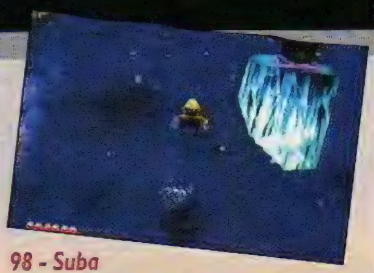
93 - Cuidado quando for passar de um lado da plataforma a outro. Pule do lado mais estreito para pular na plataforma fixa adiante. Saindo do local, desça pelas bolinhas e siga para a esquerda por outro calabouço

94 - Quebre as caixas na ordem que piscar para fazer aparecer o item. A medida que for piscando já vá quebrando as caixas para facilitar

95 - Acione os botões verde escuro e azul claro. Sempre leve um inimigo com você para arremessar nos gordões. Volte o caminho pelo fundo da tela para acionar o botão verde limão e pegar o baú verde escuro. Retonando à área da foto, pegue o baú verde-limão

96 - Seguindo adiante, à direita, perto do botão verde escuro, derrube os dois inimigos para subir a plataforma. Espete um inimigo no chão, carregue o outro para a plataforma do duende e espete. Suba mais um nível, use a mola e suba pelos trilhos. Lá tem um botão rosa (arremesse um inimigo) e um baú azul claro. Descendo do trilho e seguindo à direita achará um calabouço. Entre e pegue os itens. Saindo da fase suba correndo o morro e entre em outro calabouço...

97 - ...onde é recomendável usar a visão lateral para pular de bolinha em bolinha. Siga em frente e prepare-se para a batalha de arena e um sub-chefe (peixe)



98 - Suba o morro de onde os pés-grandes descem para encontrar o tesouro roxo

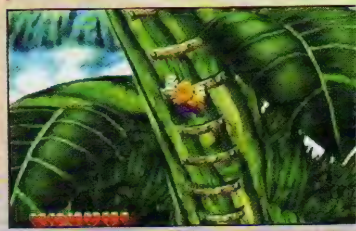
99 - Desça desse ponto para pegar o coração. Na área seguinte, na parte de baixo tem um tesouro rosa e na de cima um calabouço

100 - Use a visão lateral para ultrapassar os espinhos

101 - Fique longe do chefe. Deixe-se congelar. Liberte-se e, quando o inimigo se aproximar, desça a mão. Agarre-o e use um ataque de agarrão. Quando a medusa piscar os olhos, não fique parado

Beanstalk Way

102 - Use a sentada para abrir a flor. Depois de aberta use a giratória para fazê-la subir. Aqui há um coração



103 - Subindo a árvore, e indo a direita, há um duende e um botão vedrde-limão. Pela esquerda, chega-se a um calabouço e, indo para a frente da tela, um baú vermelho

104 - Quebre os blocos para pegar os itens. Ainda na árvore, indo a segundo caminho pela direita, acima da primeira, há um local com o botão vermelho (veja o local na legenda da foto anterior)

105 - Contra esse sub-chefe arremesse os inimigos na flor. Acerte-a uma vez para fazê-la abrir e uma segunda vez para infringir danos. Quando não houver inimigos por perto, dê um soco na árvore para derrubar os frutos. Use a sentada para virar os frutos e pegue-os pela parte marrom. Arremesse. Depois desse ponto, passado pela primeira flor que cospe a bolinha amarela, suba na árvore e vá para esquerda para achar um calabouço

106 - Deixe a bomba perto do interruptor e fique em cima do bloco. Quando a bomba explodir a plataforma subirá. Saia da fase e desça para onde está a segunda flor que cospe bolinha amarela. Lá tem um botão amarelo (o baú está no começo da fase) e um calabouço

107 - Suba na bolinha e posicione-se para passar pelos obstáculos. Volte ao local das duas flores que cospem bolinhas (atravesse as duas) e chegue no local de mais um calabouço

108 - Use a visão de cima para ver o local de pouso. Saia, siga à direita e desça no local marcado com X. Lá embaixo há uma batalha de arena e um baú verde-limão. Perto da ponte há um calabouço. Tem uma cabeça de Wario para usar nele

109 - Acione os três interruptores e vença as plataformas

111 - Fique na plaforma até ela girar e chegar ao outro lado. Saindo, vá para direita e suba pelo caule para pegar o tesouro verde escuro e um coração. Volta ao local das placas, e siga à direita

110 - Arremesse os inimigos-ímãs nas placas de ferro para usá-los como plataforma. Aqui há um botão roxo. Volte para o local da placa de ferro e siga à direita. Na segunda placa de ferro, use a sentada para acionar o botão verde escuro. Descendo mais um nível, há um calabouço e um botão azul claro

112 - Nesse local, onde bodes descem do morro, há um baú azul claro e escuro no fundo da tela. Descendo pelo penhasco há um botão magenta. Descendo do penhasco mais pela direita há um coração. Suba. Siga pela direita e enfrente o sub-chefe (árvore). Continue seguindo para a direita, use os ímãs e suba pelas bolinhas

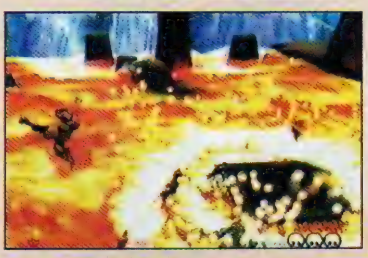
113 - No topo haverá uma batalha de arena. Depois vem um sub-chefe. Use a sentada para acionar o botão azul escuro (o baú está na área da foto anterior). Na área de baixo há um baú roxo e um calabouço

114 - Pule quando as plataformas estiverem subindo para ganhar impulso e pular mais alto. Saindo, use a flor giratória à direita e enfrente mais um sub-chefe, a árvore. Depois dê uma volta pela direita para pegar o tesouro rosa e encontrar um calabouço

115 - Espere os blocos caírem para dar uma sentada neles e quebrar. Saindo do local, vá para o fundo e siga para a esquerda. Suba a árvore e vá para direita. Enfrente o chefe

116 - Espere a aranha soltar bolinhas pela boca. Grude-se nelas, espere a puxada e dê uma sentada no chefão para tonteá-lo. Agarre-o e solte um ataque forte. Se o bicho pegá-lo pela teia do rabo, use o encontrão para puxá o chefe e desça a porrada

Red Brief J's Showdown



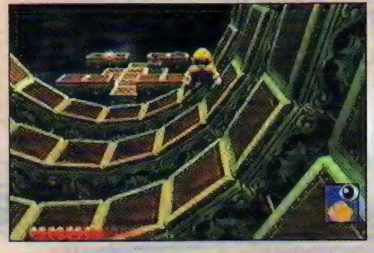
117 - Desvie dos ataques do chefe. Quando ele terminar de usar o encontrão (ele vai ficar no canto quase caindo) dê uma sentada no centro da arena para fazer o chefe cair

Mundo 4 - Sparkle Land

Mirror Mansion

118 - Suba no segundo bloco para chegar a esse calabouço. Acione o interruptor e detone os blocos na ordem que piscar. A medida que for piscando já vá quebrando as caixas. Saindo da fase aperte o botão vermelho. Suba pelo quarto bloco e vá a direita para liberar um duende. Siga para a esquerda e passe pelo portão giratório

119 - Na parte dos espelhos use a visão mais do alto para ver melhor. Atraia os pica-paus e soque-os antes da parte dos espelhos. Use-os para abrir o calabouço

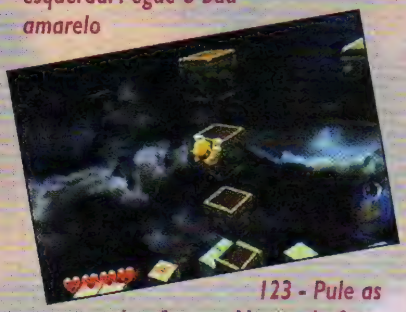


120 - Espere o círculo estar em uma velocidade menor para pular para o próximo. Nos espelhos, há um baú vermelho

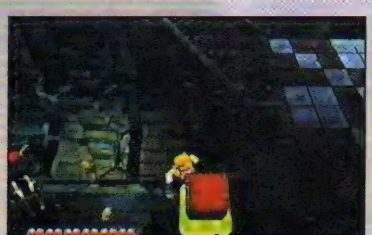
WARIOWORLD

121 - Use o reflexo do espelho para achar o botão amarelo. Siga à esquerda e use as bolinhas para subir. Acerte o leão para fazê-lo andar. Grude-se na bolinha e acione botão verde-limão e pegue o duende

122 - Soque o inimigo e dê um pilão nos braços desse sub-chefe. Siga para a esquerda. Use a grade da parede para chegar à plataforma da esquerda. Pegue o baú amarelo

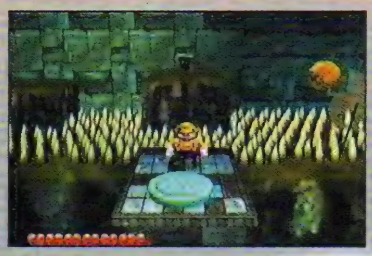


123 - Pule as plataformas. Nessas da foto, pendure-se, pule e pendure-se nas de cima. Saindo do local, siga para a direita e use as grades na parede para prosseguir. No meio do caminho acione o botão verde escuro



124 - Vá até o final do caminho por baixo para pegar o tesouro verde-limão. Volte e use a grade para atravessar o local

125 - Salte quando o bloco for girar. Pegando o cristal vermelho use a corrida com salto para chegar ao outro lado e pegar o coração. Saia da fase e desça pelo buraco à direita. Enfrente uma batalha de arena

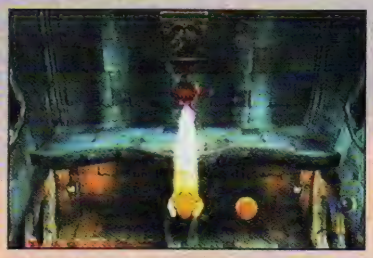


126 - Da arena, seguindo pela direita, haverá um botão azul claro e um duende. Mais à direita há um tesouro azul escuro (o botão está na extrema esquerda do local) e pela grade se chega ao coração. Tem um calabouço também

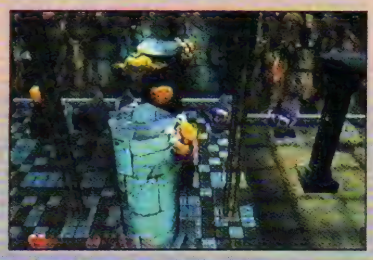
127 - Siga pela esquerda pulando de bloco em bloco. É mais trabalhoso mas é mais fácil que enfrentar os espinhos. Os blocos azuis caem: não fique muito tempo em cima deles

128 - Da arena, seguindo com o leão à esquerda, tem um baú azul claro e, no fim, um botão azul escuro. Use as bolinhas para subir

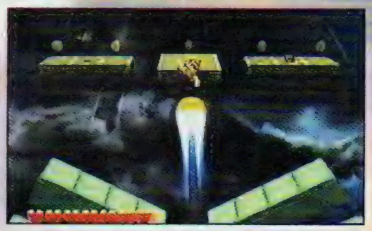
129 - Desse ponto, indo pela direita há um baú verde escuro. Indo para a esquerda há um local para descer e tem um calabouço



130 - Use a corrida com salto para acionar os interruptores

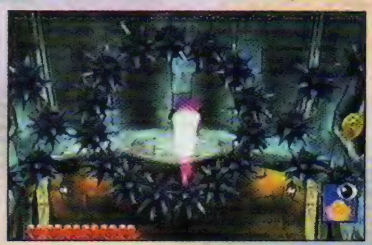


131 - Use as bolinhas atrás do pilar para pegar o coração. Aqui, os inimigos negros só podem ser vistos no espelho. Pau neles e use-os para abrir o portão. Siga à esquerda e caia no buraco. Lá embaixo siga para a direita. Ache o tesouro rosa e vença o calabouço



132 - Use a implusão da bolinha para ir longe. Depois de pegar o cristal vermelho, grude-se na bolinha e, quando ela for lançada, pule colocando o direcional ao contrário da direção da impulsão (para trás) para não ultrapassar a plataforma. Saia. Indo para a esquerda enfrentará um sub-chefe

133 - Use as bolinhas por trás da parede para subir. Nessa área há um botão rosa (o baú está na extrema direita do local) e outro roxo. Passando pela entrada do chefão, desça e pegue o baú roxo e entre no calabouço



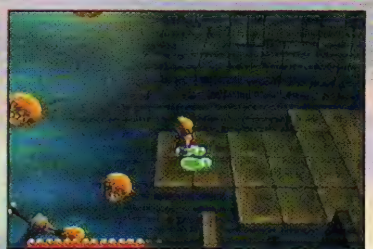
134 - Use uma corrida com salto para passar pelos espinhos

135 - Soque o chefe até ele se esconder nos copões. Soque o copo em que ele está duas vezes. Agarre-o e use um ataque forte. Se errar o copo vão surgir pica-paus

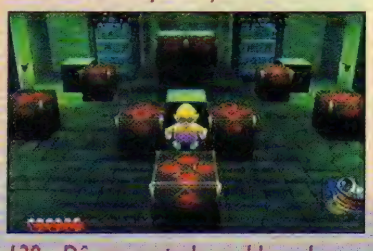
Pecan Sands

136 - Siga pela areia e, no fim, encontre o botão amarelo. Volte e use a rampa, siga pela esquerda

137 - Aqui está o botão verde-limão. Use a rampa e na direita encontre o baú verde-limão. Siga pelo caminho do baú amarelo, perto do botão verde-limão. Enfrente um sub-chefe

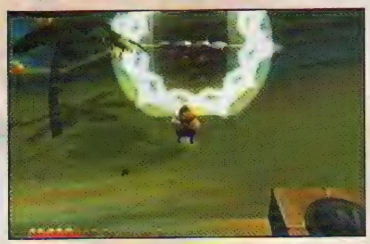


138 - Desça desse ponto para achar um botão vermelho (o baú está no começo da fase) e dois calabouços (um deles está perto do botão vermelho, a esquerda)



139 - Dê um sentada no bloco 1 e soque para a esquerda o bloco 2. Use a plataforma do centro para pendurar-se no bloco

140 - Acione o interruptor ao centro para liberar o bloco central. Use-o para subir e conseguir um cristal vermelho. Descendo pelo buraco deixado pelo bloco branco há um duende

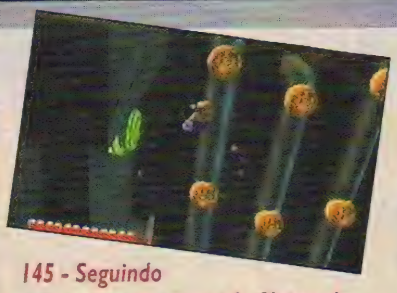


141 - Jogando o inimigo-lâmina nesse local, ele servirá de plataforma. Atravesse a cachoeira de bolinha e siga para o outro lado. Desça. No local tem um calabouço, um tesouro verde escuro e uma escultura de passarinho. Ao socá-lo será criado um redemoinho e Wario será jogado para o alto. Mas antes, entre no calabouço

142 - Mova os blocos: 1 para a esquerda, 2 para o fundo, 3 para a esquerda e 4 para o fundo. Pule para o bloco mais próximo do cristal vermelho e salte dali. Saia. Use o passarinho para ir à plataforma superior

143 - Use a cachoeira para subir nesse ponto. Antes da cachoeira, indo à direita há um coração

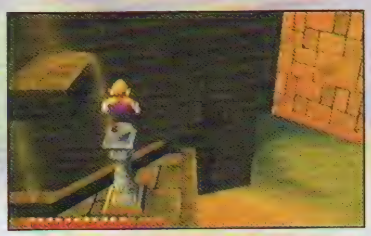
144 - Dentro do calabouço suba no bloco com setas e dê uma sentada para elevar a plataforma



145 - Seguindo pela cachoeira com três fileiras de bolinhas há um botão verde escuro (o baú está na área da primeira escultura de passarinho). Embaixo...

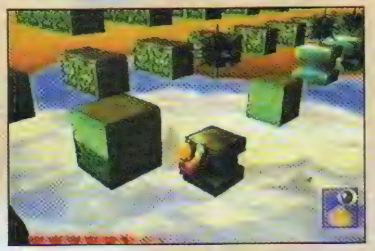
146 - ...há um botão azul claro e um calabouço. Ali há uma fase bem difícil. O jeito é decorar os movimentos e ser ninja nos dedos. Saia e use o a escultura de passarinho

147 - Acerte nos pontos verdes do sub-chefe. Suba a escada e pegue o tesouro azul claro. Desça o escorregador de areia, no meio há um coração dourado. Enfrente uma batalha de arena

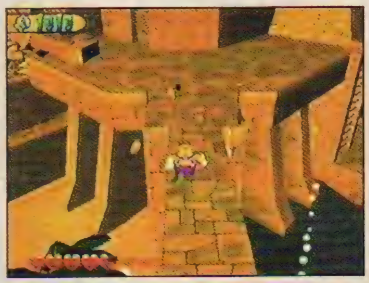


148 - Da arena, suba no pilar e depois na plataforma para achar um duende

149 - Saia da arena, aperte o botão azul escuro e entre no calabouço



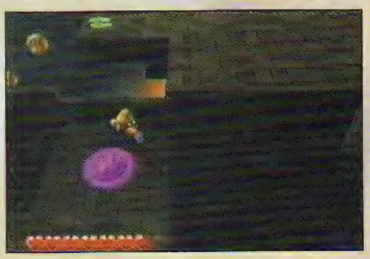
150 - Agarre nesse blocos, espere abaixar para subir neles e passe para o próximo bloco. Vá para a arena e suba a escada



151 - Siga por aqui e encontre o baú azul escuro. Ao fundo, indo pela esquerda das grades, chagará a um calabouço

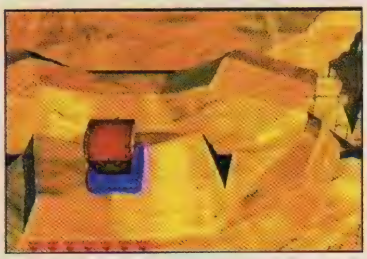
152 - Pise no bloco branco, corra e pule para acionar o interruptor. Volte para o local das grades e use-as para ir ao andar superior. No caminho, acione o botão roxo

153 - No final tem um coração. Volte um pouco e suba os degraus. Siga pela esquerda



154 - Aqui tem um botão rosa. No canto, à direita, há um calabouço

155 - Aqui, paciência, a fase é grande. O duende e o cristal vermelho estão marcados na foto. Atravesse a cachoeira. No final, use os inimigos-lâmina para subir ao topo. Enfrente o sub-chefe



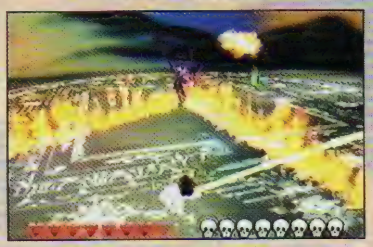
156 - Nas cabeças encontra-se os tesouros roxo e rosa

157 - Tonteie o inimigo em forma de mão. Carregue-o, pule as argolas até o chefe soltar fogo. Então, arremesse a mão. Continue fugindo do fogo

Captain Skull's Showdown

158 - Usando as molas e a mobilidade de Wario chegue perto do pirata e dê porrada nele. Agarre-o e solte um ataque forte. Ao tirar três energias dele, ele ficará invencível. Agarre um barril e jogue nele. Não fique parado para tomar tiro

Black Jewel



159 - Acerte os cristais para liberar os duendes e acertar o chefão. Ao liberar os condo duendes o chefe vai tontear. Agarre-o e ataque. Repita. Os ataques do inimigo são fáceis de desviar

Fim

160 - Parabéns! Os duendes irão reconstruir o castelo de Wario e ele terá sua vida de volta

Por Lord Mathias

Toby Guard, designer-chefe e animador da Core Design, tem lugar de honra na história do videogame: saiu de sua cabeça um dos ícones digitais mais marcantes do século XX. Trata-se de Lara Croft, a heroína maior do mundo dos games. Rica, bonita e inteligente, Lara protagonizou várias aventuras na série de Tomb Raider. O jogo colocou ação no estilo tiro em primeira pessoa, como Doom, gênero que dominava na época. O desenvolvimento de Tomb Raider começou em 1993, num kit de desenvolvimento para Saturn. Por ironia, foi no PlayStation que a série ficou mais conhecida. De lá para cá, Lara Croft apareceu em quadrinhos (um crossover com Witchblade), em revistas (uma revista de modas fez um editorial), em livros até fazer sua estréia triunfal em Hollywood, com a oscarizada Angelina Jolie encarnando a musa virtual. Um segundo filme sairá até o final do ano. A série de jogos já contabiliza 19 versões, cujo lançamento mais recente é Angel of Darkness, e não deve parar de crescer tão cedo. Sorte dos fãs.

8ª Palavra Chave: Controle

Todos os jogos

1996
Tomb Raider (PlayStation, Saturn, PC)

1997
Tomb Raider II (PS, PC)

1998
Tomb Raider Unfinished Business (PC)
Tomb Raider III (PS, PC)

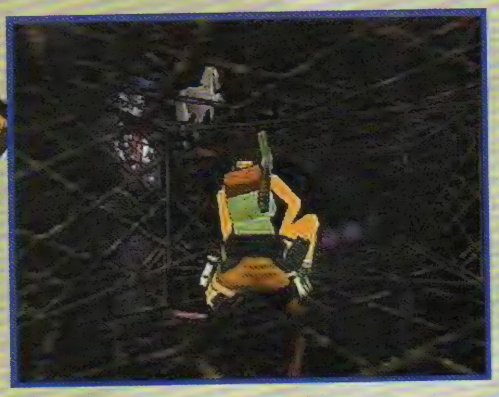
1999
Tomb Raider II: Golden Mask (PC)
Tomb Raider: The Last Revelation (PS, PC)

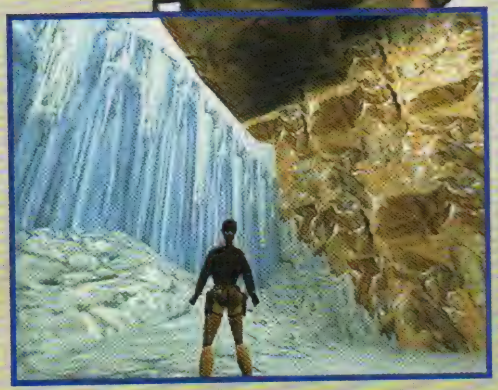
2000
Tomb Raider III: The Lost Artifact (PC)
Tomb Raider (GBC)
Tomb Raider: The Last Revelation (DC)
Tomb Raider Chronicles (PS, DC, PC)

2001
Tomb Raider: Curse of the Sword (GBC)

2002
Tomb Raider: The Prophecy (GBA)

2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness (PS2, PC)





Não perca a **próxima edição** e continue participando da **promoção** que estará premiando o leitor com um **PlayStation 2**. Vá correndo buscar a sua!

Nas bancas no dia 26 de Setembro

Shopping SGP

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

SETGAMES

PS2

XBOX

R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Games Games

APARELHOS • ACESSÓRIOS • JOGOS
SOMENTE ORIGINAIS

LOCAÇÃO E VENDA
Financiamos em até 10x sem entrada cheque pré ou 12x cartão
Rua do Níquel, 75 Loja A - Curicica - Rio de Janeiro - RJ
Tel : (0xx21) 2426-9043

PlayStation.2 | NINTENDO GAMECUBE | XBOX

DESPACHAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

CRAZY GAMES & net
LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

STREET GAMES

VENDA DE VIDEOGAMES, JOGOS E ACESSÓRIOS PARA INFORMÁTICA
Telefones:
(0xx11) 4636-3848 ou
(0xx11) 9824-1146
www.streetgames.com.br
Rua Dona Guaraciaba, 410 - C. Viana - Poá - SP

PLANET GAMES

• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Financiamos em até 15x no cheque ou carnê
Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fone:(11) 6987-2641/6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

KIBONÉS
Assistência Técnica
Destravamento Total
Para PS2 - Magic, Messiah 2, Thunder, DMS 3 - Todos os Modelos
No desbloqueio de qualquer aparelho ganhe uma LOCAÇÃO GRÁTIS NA DVD PLANET SHOP para residentes em Santos
TROCA DE UNIDADE
Ps-One R$ 150,00
Playstation 2 à consultar

"AQUI O SERVIÇO É FEITO NA PRESENÇA DO CLIENTE"
A Melhor Assistência Técnica da Baixada Santista
Endereços:
Alameda das Margaridas,773/775
Guarujá - São Paulo
Tel.: (0xx13) 3384-9851 / 3383-5368
R. Floriano Peixoto, 30 - Sobreloja
Gonzaga - Santos - São Paulo
Tel.: (0xx13) 3289-9055
www.kibones.com.br

OFICINA DO GAME
Assistência Técnica Especializada
Desbloqueio • Transcodificação • Fonte
Unidade Ótica • Consertos em Geral
Todas as marcas e modelos
TEL.:6281-8843
Orçamento Grátis
RUA VOLUNTÁRIOS DA PÁTRIA, 2004 - SOBRELOJA
CEP 02010-700 - SANTANA - SÃO PAULO
e-mail: oficinadogame@uol.com.br

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

Vem aí o Detonado de Chaos Legion, jogo que vai fazer sua cabeça!

9ª Palavra-Chave: Personagem

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 103

Burnout 2 Point of Impact, Speed Kings (**XBOX**), Tomb Raider: The Angel of Darkness, R-Type Final, Metal Slug 3, Ultimate Saga, Moto GP 3 (**PS2**), Mega Man Network Transmission (**GC**), Sonic Pimball Party, The Incrible Hulk (**GBA**), Wolfenstein Enemy Territory, Barbarian's Blade Kaan (**PC**). Pré-Estréia: Terminator 3: The Rise of the Machines (PS2, **GC, XBox, PC**).

EDIÇÃO 102

Return To Castle Wolfenstein Operation Resurrection, Godzilla Destroy All Monsters (**XBOX**), Silent Hill 3, Midnight Club II, NBA Street Vol. 2 (**PS2**), Ikaruga (**GC**), Iridion II, Donkey Kong Country, Castlevania Aria of Sorrow (**GBA**), Metal Gear Solid 2 Substance, GTA Vice City, Robocop (**PC**). Pré-estréia: Metal Gear Solid: Twin Snakes (**GC**).

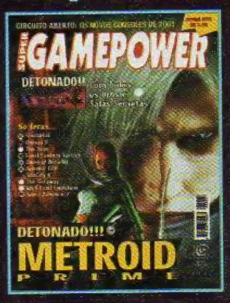
EDIÇÃO 101

Whacked, Soul Calibur II (**XBOX**), Soul Calibur II, Final Fantasy X-2, Virtua Fighter 4 Evolution (**PS2**), Golden Sun The Lost Age, Wario Ware, inc. Mega Microgames!, Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition, Super Puzzle Fighter II (**GBA**), Breath of Fire IV, Red Faction, Freelancer (**PC**). Pré-estréia: Final Fantasy Crystal Chronicle, StarCraft: Ghost (**GC**).

EDIÇÃO 100

Star Wars Obi-Wan, Otogi (**XBOX**), Dark Cloud 2, Xenosaga Episode I: Der Wille Zur Macht, .hack//infection, Zone Of The Enders: The 2nd Runner (**PS2**), The Legend Of Zelda: The Wind Waker (**GC**), Elemix, Phantasy Star Collection, Rayman 3 Hoodlum Havoc, Shinning Soul (**GBA**), Splinter Cell, Jurassic Park Operation Genesis (**PC**).

EDIÇÃO 99



Splinter Cell, Gunmetal, Shenmue 2 (**XBOX**), World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution, The Sims, Busin Wizardry Advance, The Getaway (**PS2**), Skies of Arcadia Legends (**GC**), Final Fantasy Tactics Advance, Sonic Advance 2, The King of Fighters EX 2 (**GBA**), Impossible Creatures, Unreal II, Sim City 4 (**PC**).

EDIÇÃO 98

Unreal Championship (**XBOX**), Rygar The Legendary Adventure, Rally Fusion Race of Champions, Guilty Gear XX (**PS2**), Wreckless the Yakuza Missions (**GC**), Harry Potter And The Chamber of Secrets, Pokémon Ruby & Sapphire, The Legend of Zelda: A Link to The Past/Four Swords (**GBA**), Silent Hill 2, Whiteout, 007 Nightfire (**PC**).

DETONADOS

Edição 103 - Wolverine's Revenge (GameCube)
Enter The Matrix (PS2, GC, Xbox, PC)

Edição 102 - Wolverine's Revenge (GameCube)
Enter The Matrix (PS2, GC, Xbox, PC)

Edição 101 - The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube)
Splinter Cell (PS2)

Edição 100 - Skies of Arcadia (GameCube)
Tenchu 3 (PS2)

Edição 99 - Metriod Prime (GameCube)
Devil May Cry (PS2)

Edição 98 - Resident Evil Zero (GameCube)
DragonBall Z Sudokai (PS2)

Edição 97 - Metroid Fusion (GBA)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)

Edição 96 - StarFox Adventures (GameCube)
Kingdom Hearts (PS2)

Edição 95 - Super Mario Sunshine (GameCube)
The Mark of Kri (PS2)

Edição 94 - Eternal Darkness (GameCube)
Stuntman (PS2)

Edição 93 - Resident Evil (GameCube) Way of the Samurai (PS2)

EDITORA OPTION

SUPER GAMEPOWER

ANO 10 - Nº 104

REDAÇÃO
Editora-Chefe
Karen Colosso

Arte
Karen Colosso

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Colaborador
Carlos Henrique Gutierres (jogos

PUBLICIDADE
Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.
Rua Isabel de Góis, 8
Bloco 3 - Cj. 93
Tel. 11 6335-3080
Jardim Botucatu
São Paulo SP 04173-150

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SEND EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICEN DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L editora
Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amad

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.b

Impressão
Plural Gráfica

Distribuição
Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa do Grupo LM&X
Rua Cardoso de Almeida, 60 cj.
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.0
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

PROMOÇÃO:

"CAÇA-PALAVRAS"

Você banca o detetive, encontra as palavras, monta sua frase e leva um PlayStation 2!

Para colocar um pouco mais de emoção e despertar o lado criativo do nosso leitor, a revista *SuperGamePower* lançou a Promoção Caça-Palavras. Na edição 102 foram publicadas três palavras, na edição 103 mais três e nesta, outras três. O leitor terá que escrever uma frase de até 5 linhas, contendo as nove palavras (grifadas) estipuladas e o dono da frase mais criativa leva para casa um PlayStation 2.

O resultado sairá na edição nº 107. O lugar que você encontra as palavras está sendo informado na carta do Chefe. Não perca essa chance. Estamos esperando a sua frase. Participe!

E não esqueça! Mande sua carta para o novo endereço:

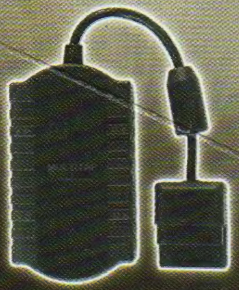
Redação SuperGamePower, Rua Isabel de Góis, 8 Bl. 3, cj. 93, Jd. Botucatu, CEP 04173-150 - São Paulo - SP.

PLAY GAMES

PS2 · XBOX · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE

Preços Especiais para Lojistas e Revenda

Assistência Técnica Especializa



RUBY VERSION

SAPPHIRE VERSION

Entregamos Via Sedex
Para Todo o Brasil

R. Santa Ifigênia, 355 - loja 06
Fone: (11) 3337-6570
playgamesjc@ig.com.br